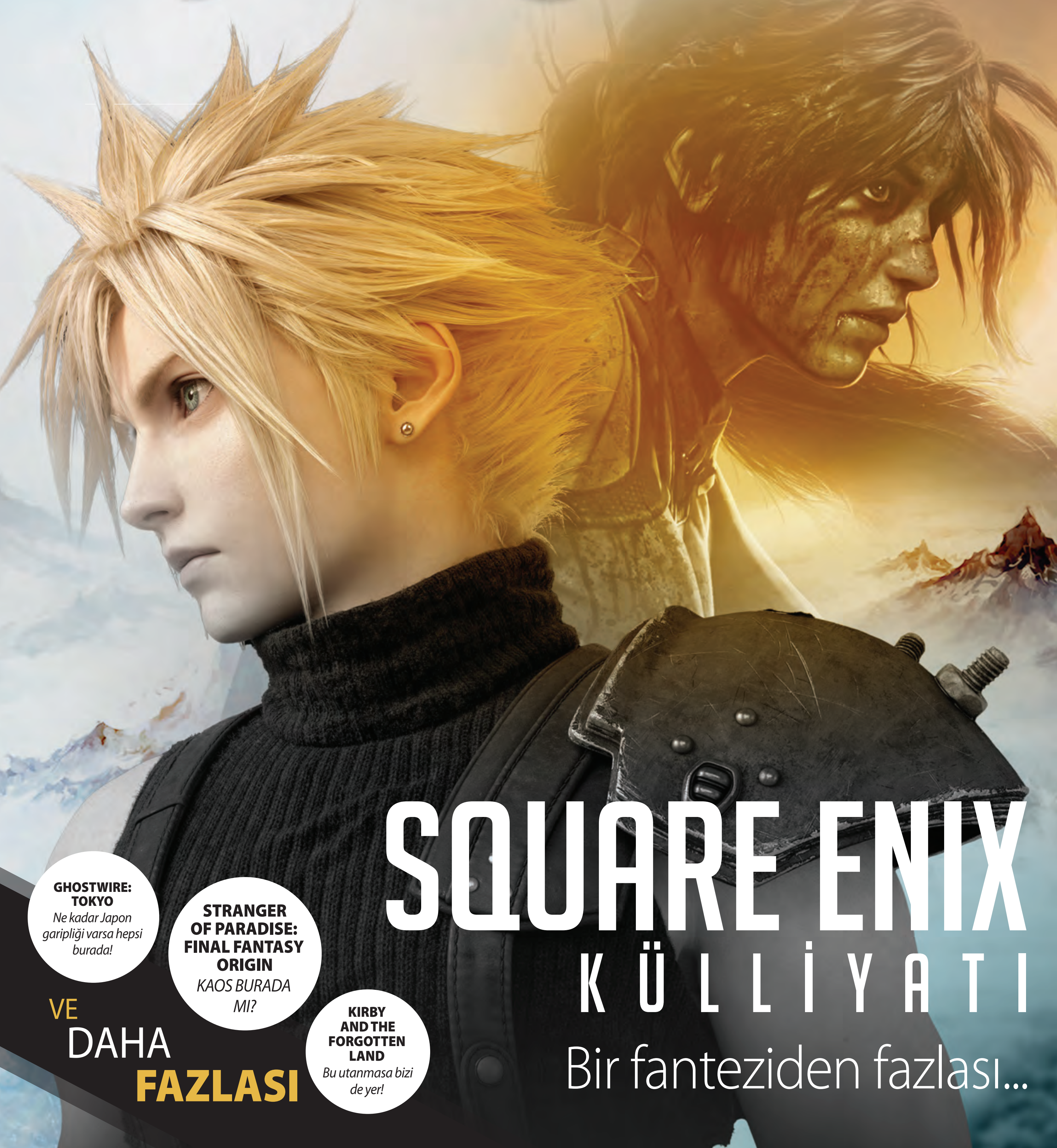
# HOGWARTS LEGACY: BEKLEDİĞİNİZ MEKTUP SONUNDA GELDİ!

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

# Oyungezer

Nisan 2022/04 • 15₺ (KDV Dahil) • Sayı: 174 • ISSN: 1307-8933



# SQUARE ENIX KÜLLİYATI

Bir fanteziden fazlası...

**GHOSTWIRE: TOKYO**
*Ne kadar Japon garipliği varsa hepsi burada!*

**STRANGER OF PARADISE: FINAL FANTASY ORIGIN**
*KAOS BURADA MI?*

**KIRBY AND THE FORGOTTEN LAND**
*Bu utanmasa bizi de yer!*

VE DAHA **FAZLASI**





#174 Oyungezer | NİSAN 2022

# İÇİNDEKİLER



## SELAM OGZ!





## PORTAL



## DOSYA



## İNCELEMELER



## ALT



## MEDDYA



## DATA



## PİKSEL

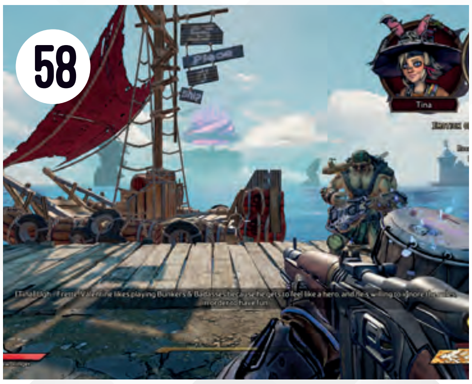




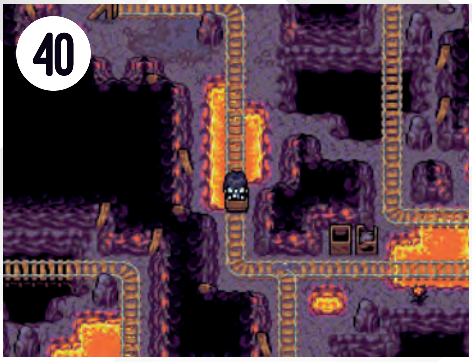






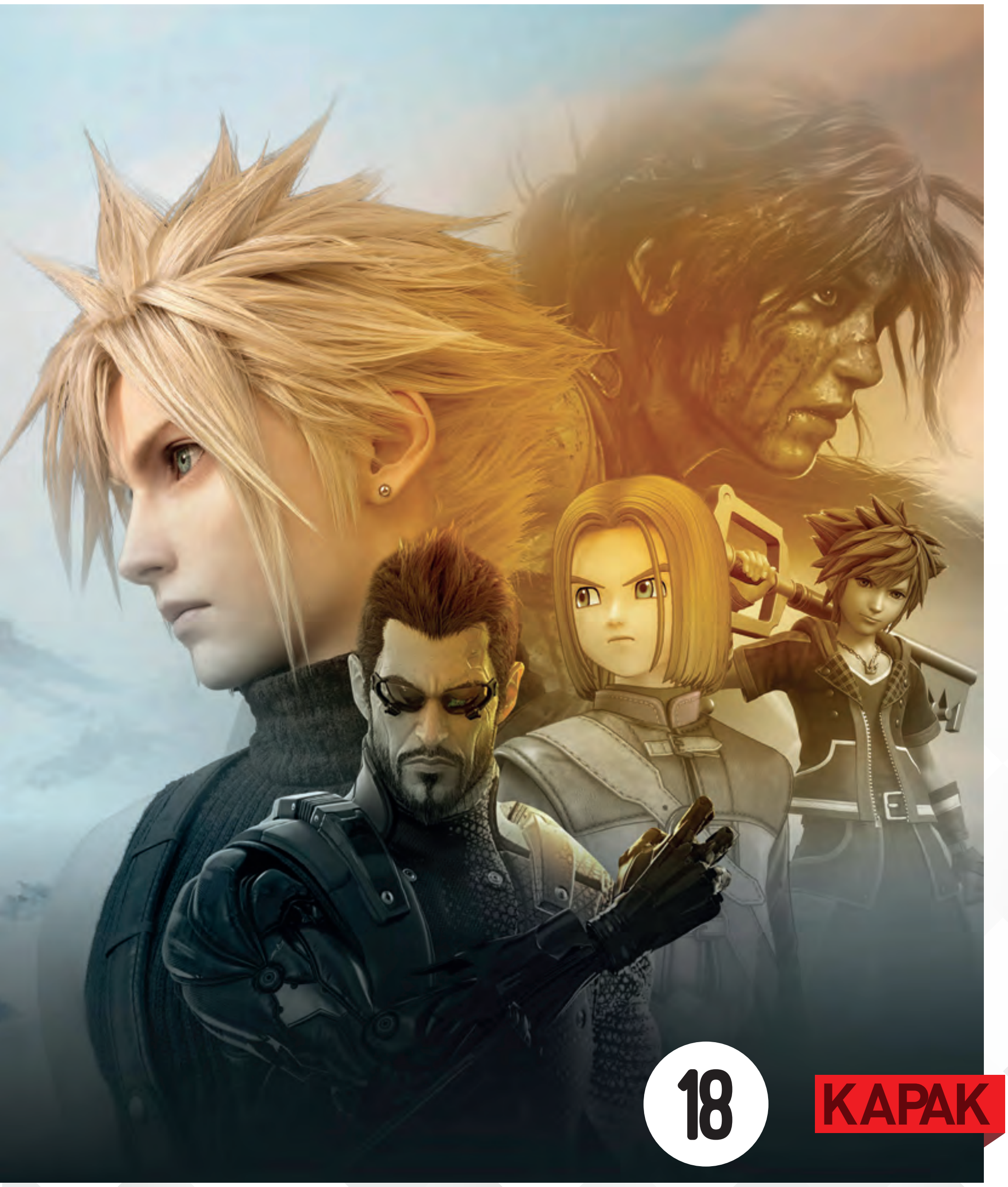











**CAN ARABACI**
*can@oyungezer.com.tr*

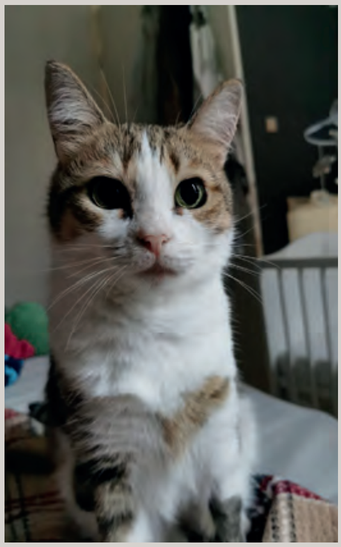
# Hoş Geldiniz!

Bu ay size sizi derginin iç sayfalarında ne beklediğini ve hazırlarken geçirdiğimiz süreci anlattığım heyecanlı bir girişle karşılamak isterdim yine. Lakin bu satırları yazarken bunu yapabilecek enerjim pek yok.

Bu ay derginin çıkış tarihini biraz daha erkene çekmek için ne yapabileceğimizi konuşurken ne yazık ki aynı gün içerisinde kalbimizi çok kıran iki şey gerçekleşti: İlk günden beri Oyungezer'in en sıkı takipçilerinden, Tuğbek'in annesi Nurhan Ölek ve yıllardır ailemizin neşesi olan karamel kedim Nia aramızdan ayrıldılar. Geriye hayatlarımıza yaptıkları dokunuşlar ve hep bizimle olacak sıcacık anıları kalmış olsa da yoklukları her geçen gün hissediliyor.

Hâlâ içimiz acılı, gözümüz yaşlı olsa da çıkartmamız gereken bir dergi var tabii ortada. Bu süreçte ben dağılmışken derginin eksik kalan kısımlarını toparlamak için büyük çaba gösteren Eser'e sonsuz teşekkürlerimi sunmak istiyorum. O inisiyatifi eline alıp geminin rotasını doğrultmamış olsa muhtemelen daha bile gecikebilirdik.

Oyungezer'in 174. sayısına geçmeden önce, sevdiklerinizi kucaklamayı ve onlara ne kadar kıymetli olduklarınızı hatırlatmayı unutmayın.



# Selam! OGZ

email, twitter, discord
facebook, youtube



## Gülhis Canpolat

Ben geçen ay migrenden dem vurdum diye mi bu ay başımıza daha büyük sorunlar açıldı? Gerçekten, "Daha kötü ne olabilir ki?" diyerek evreni sürekli daha beter bir hale sürükleyen ben olabilir miyim acaba??

Şubat ayı dergi ahalisi olarak çok zor geçirdiğimiz bir ay oldu. Toparlanacağız fakat biraz zamana ihtiyacımız var. İzninizle ben bir yerlerde çimene yatmış döndür döndür Shine On You Crazy Diamond dinliyor olacağım.

## MİSAFİR EDİTÖR: PELİN YİĞİT



Bu ay misafir olarak davet edildim ve dediler ki kafana göre ne yazsan bize uyar. Halbuki misafir umduğunu değil bulduğunu yer ama Oyungezer'in samimiyeti bu tabuları aşıyor elbet. Bu nedenle yazının sonlarına doğru konuyu nerede kapatırız ben de bilemiyorum :)

Hakikatten bazı ayların nasıl geçip gittiğini anlamak mümkün olmuyor. Özellikle ay içerisinde beklediğiniz bir dizi, film, gezi vs. varsa o ay 2 gün sürüyormuş gibi hissediyorum. Benim için mart ayı da bu şekilde dolu geçti, oyunlar hariç... Elden Ring furyasına dahil olamadığımdan mart ayında oyun oynamak yerine oyun yaparak hayatımı sürdürdüm. Fakat son anda imdadıma yetişen *Lego Star Wars: The Skywalker Saga* ile mart ayına müthiş bir kapanış yaptım kendi adıma. Darısı Nisan'ın başına diyorum.

## Misafirin önerisi




→ Elime öneri verme fırsatı geçtiği için çok mutluyum. Çünkü bu kısmı benim için çok değerli fakat kıymeti bilinmemiş dizi önerileri için kullanacağım. Zam falan derken pek izlemeye fırsat kalmadan üyeliğini iptal ettirmiş olanlar olabilir fakat şu üç Netflix dizisini daha fazla insan izlemezse çok üzüleceğim: The OA, The Staircase (Belgesel), Dirk Gently's Holistic Detective Agency... Üçü de birbirinden farklı, üçü de birbirinden özel içerikler.

The OA, Netflix'in bana kalırsa en değişik ve en kaliteli gizem türünde işlerinden. Her şey fazlasıyla kaliteli ve ilk bölümden sizi kendine çekiyor, bir şans verin. Gizem demişken, aranızda benim gibi Netflix'te belgesel bırakmamış kimseler varsa 2018'de çıkmış The Staircase'i, HBO'ya dizisi çıkmadan önce mutlaka tüketin. Pişman olmayacaksınız.

Dirk Gently's ise Elijah Wood'un başrolünü aldığı, Douglas Adams'ın aynı isimli romanından esinlenilmiş bir dizi. Eğer inanılmaz ruh hastası olan, son iki bölüme kadar ne olduğunu gram anlamadığınız ve aşırı keyifli bir dizi izlemek isterseniz Dirk Gently's tam olarak bu ihtiyacı gidermeye hazır. Benden söylemesi.

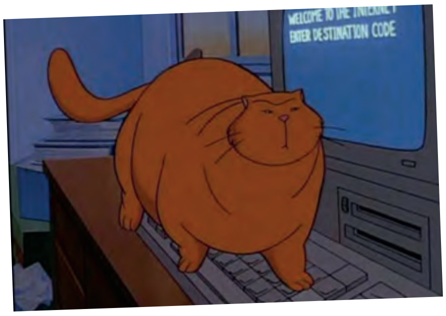
Bize Yazın! Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, Discord kanalımız da emrinize amade. Gelin!

# Daha Dün Kar Vardı

Burak Türe

Bugünse kaloriferi kapadık, ben hiçbir şey anlamıyorum bu gidişattan. Selam OGZ, selam Gülhis ve Pelin,

Selam köşesi randıman kaybetmiş. Böyle durumlara ben müdahale ediyorum. Mail attığım köşe sahipleri de üç ay sonra toza dönüşüyor. Yapacak bir şey yok, takdiriyet. Köşenin böyle boş kaldığı aylarda, klavyenin üzerinde kedi yürütün. Boş durmasınlar, purrr'lamak kirayı karşılamıyor, evin gayrı milli hasılasına katkıda bulunsunlar. Pelin'in de kedisi var sanırım? Herkes patisini taşın altına sokacak, kediler çalışsın. Freakazoid için işe yaramıştı, bizim için de işe yarayacağına inanıyorum.




**Gülhis: Burak köşeye hoş geldin! Kedileri işe koşma fikrine çok sıcak bakıyorum. Bizde üç tane var; bir temizlik yapmaz, fatura ödemez, bir aş pişirmez! Bir şekilde geceleyin bir sağa bir sola koşturmakta kullandıkları enerjiyi paraya çevirmemiz lazım. Herkes kendi ekmeğini kazansın. Hele de ben toza dönüşeceksem…**

Pelin: Selam Burak! Öncelikle Loki'den (kedim) ve sıcaktan bahsederek bana destan yazma imkânı verdiğin için teşekkürler. Benim kedi değil klavyede yürümek, koltuk seviyesine zor çıkıyor. Kendisi kıpırdamayı pek sevmeyen, benim yanımdan ayrılmayan ama 1 metre yakınıma da gelmeyen bir kedi. Sanki onun evine biz yerleşmişiz gibi bir tavrı var. Kirayı, faturayı falan da biz ödüyoruz ona yük olmasın diye. İsminin özelliklerini oldukça taşıyan birisi.




Bu ay Rusya'ya oyun engeli konulması hakkında okuduklarım aydınlatıcı oldu, teşekkürler. Normalde, "Eh olacağı buydu hı hıı," diye kafa sallıyordum engel haberlerine. Ama hakikaten alakasız, kendi halinde insanların ne suçu var? Ya da aynı dahiyane duyar neden dünyanın öteki kesimlerine gösterilmiyor? Cevabını bildiğimiz sorular ama cevabını bilmemiz susmamızı gerektirmiyor. Dolayısıyla birilerinin konuyu ağzına alması oldukça faydalı. Bu süper haklı oyun yayıncıları engel açıklamaları yaparken, daha da aklı başında olanlar, "Durum böyle, oyunlarımıza ulaşamıyorsanız torrent kullanın, işte size link!" diyorlar. Böyle böyle kim iki yüzlü kim şov yapıyor anlıyoruz neyse ki.

**Gülhis: Aktivizmin biraz göze sokmak için yapıldığı, kimseye bir faydası dokunmadığı dönemlerde mi yaşıyoruz sanki :) Belki ağır böyle söylemek ama İhsan Asman'ın da yazısında belirttiği ve Data diyaloğunda da konuştuğumuz gibi durum ve soru çok basit: Rusya'ya karşı oyun ambargosu koymanın Ukrayna'daki insanlara ne faydası var? Savaştan etkilenen insanlara direkt maddi yardımda bulunmaktır bence yapılabilecek en mantıklı şey ama tabii dostlar alışverişte görsün...**

Pelin: Aslında başta ben de senin gibi düşünüyordum. Suçsuz milyonlarca insan ve devletinin yaptığına karşı olan pek çok Rus var ama her ne kadar duyarlı olsalar da devleti durdurma potansiyeli olan en yakın kişiler de yine Rus halkı. Bu nedenle bu tür protestolar biraz halkı galeyana getirme amaçlı. Onlar ayaklansın ki devlete karşı durulabilsin. Ukrayna halkının yaşadıklarının yanında oyun oynayamamak, dizi izleyememek çok büyük sorun olmasa gerek. Elbet klavye başından bunları konuşmak çok kolay ama durum böyle ne yazık ki. Keşke hiçbiri yaşanmasa. Dünya'nın öteki kesimleri konusunda da çok haklısın ne yazık ki Avrupa'da ve pek çok yerde bu tür bir ikiyüzlülük mevcut. Sanki ilk kez bir savaş çıkıyormuş gibi yıllardır. Fakat bunu da şu an sorgulamak pek doğru gelmiyor bana. Ukrayna'ya yapılan destek işin doğru kısmı ve aslında neden oraya yapıldığı değil, diğer kısımlara neden yapılmadığını ortalık durulunca, savaş yokken konuşmak lazım.



Dergi içeriğiyle ilgili bir iki minik yorumum:

- Bu Ay Ne Oldu'nun başlık sıkıntısı için; Ben "bu ay" denince otomatik olarak geçtiğimiz ayı anlıyordum zaten. Büyükbeyin olduğum için. OGZ okurları da halihazırda büyükbeyin

# Selam! OGZ

email, twitter, discord facebook, youtube




olduklarından bence adı değiştirmeye gerek yok.

**Gülhis: Ya evet, biz hepimiz galaksibeyin insanlarız. Çok da değiştirmeye gerek yok sanki. Hepimizin galaksibeyin olduğu konusundaki raporumu ilgili mercilere iletiyorum.**

Pelin: Ben artık bulunduğumuz ayı bile takip edemez oldum. Hiç Büyükbeyin hissetmiyorum kendimi. Başlığı şu an okuyunca bile hangi aydayız, hangi aya tekabül ediyor diye bakma gereği duydum... yaşlandık.

- Fırsat köşesi günümüz şartları için yerinde ve gerekli bir ekleme olmuş. Arada bir dosya konusu ya da köşe yazısında da rastlayabiliyorduk ama sabit olması daha iyi.

**Gülhis: Tüm oyunseverler gibi biz de kendi aramızda hep konuşuyorduk, "Aaa, şu indirime girmiş. Bu bedava olmuş," diye; gittikçe oyunlar lüks bir zevk haline gelmeye başlayınca o köşe de ihtiyaçtan ortaya çıktı. İşe yaradığına seviniyoruz. Umarım bir gün yine ihtiyaçtan değil de sırf bedavacılıktan bakarız.**

Pelin: Beğenmene sevindik :) Şahsen benim hayatımdaki her şey için fırsat köşesine ihtiyacım var. En iyi fiyat-performans domates/salatalık nerede satılır mesela? Biliyorsanız lütfen bana ulaşın.

- "Ve Benim De Baltam" yazılarını ben de severek okuyorum. Hatta eğer hâkim olduğuna inanan başka yazarlar da varsa, başka diyarların, IP'lerin akıllara takılan soruları yanıtlansın isterdim. Tamam kimse Ejderha Mızrağı, Brandon Sanderson dünyaları falan hakkında sorular sormuyor veya yorumlarda bulunmuyor günümüzde ama... Gerçi HANGİ BRANDON SANDERSON DÜNYASI ADAM DURMUYOR. Arada Zaman Çarkı gibi görece niş şeylerin TV dizisi sayesinde minik yükselişler yaşadığına şahit oluyoruz, bunlara dokunulabilir. Dünyalar diye bir köşesi mi vardı dergini ne? Yoksa ben mi yanlış hatırlıyorum.

**Gülhis: Can'la birlikte bir düşündük ama öyle bir köşemiz vardıysa da unutmuşuz vallahi. Ama mini dosyalar falan elbette ki yapmışızdır, bulduk-ça da kaçırmamaya dikkat ediyoruz. Tabii Yüzüklerin Efendisi kadar hem hepimizde iz bırakmış hem de geniş ve kapsamlı bir dünyası olan az ürün var. Bir de gerçekten hâkim olma konusu var tabii. Belki de aynen efsane oyunlara Son Jeton'da yaptığımız gibi kitapları ya da filmleri de ele alabiliriz ara sıra. Bu fikri dergi toplantısında konseye taşıyacağım.**

Pelin: Yanlış hatırlamıyorsam ilk zamanlarımda Kral Katili Güncesini yazmak istemiştim dergide. Sonra ne olduğunu ben de hatırlamıyorum. Bu tür evrenlere de girmek keyifli dediğin gibi ama detay da bir araştırma ve bilgi istiyor haliyle. Brandon Sanderson Bey'in durmaması bir sorun, Patrick Rothfuss Bey'in yazmaması ayrı... Nereden tutsak elimizde kalıyor kitap evrenleri.

Bu birkaç ay işsiz güçsüz olduğum için bol oyun dolu zamanlar yaşadım. Falanca Discord server'ının book club etkinliğinden obskür oyunlar, yeni başlıklar, kendi backlog'um falan derken ne dizi/film izleyebildim ne de kitap/çizgi roman okuyabildim. Bunları özlüyorum ama pek şikâyetçi olduğum da söylenemez. Savaşlarımı seçtim ve oynadım :) Bunlardan daha fazla, uzun uzadıya konuşmak isterdim ama kendimi fiziksel sebepleri olmayan bir yorgunluk içinde buluyorum. Bu şekilde ucu ucuna yaşayayazarken




→ Ben Bethesda batağından kurtulamıyorum arkadaşlar ve deli gibi Starfield bekliyorum. O yüzden Todd Howard'ın masum(!) benliğiyle oturup, ekiple Starfield hakkında konuştuğu şu videoyu kaç kere izledim hatırlamıyorum. Bir an önce gel canım oyun, The Elder Scrolls 6 çıkana kadar beni anca sen oyalayabilirsin.

https://www.youtube.com/watch?v=X8_JG48it7s

# BİZİ TAKİP ETMENİN O KADAR ÇOK YOLU VAR Kİ...

(teşekkürler Türkçe) karnımın tok olduğu ve elimin bol şekerli kahve kupasını tuttuğu olduğu anlar, bana her şey yoluna girecekmiş gibi hissettirdi. Umarım herkes kendini bu şekilde iyi hissettirecek bir ritüel keşfedebilmiştir. Bir an sürüyor ama orada olduğunu bilmiş oluyorum, devam ediyorum.

Gülhis: Vallahi şuranın cevabının ayda bir geldiğini bilerekten ne oynadın diye sormak istiyorum. Hepimizin böyle bir aya ihtiyacı var aslında, iyi etmişsin, hepimiz için dinlenmişsin. Ben de (İtiraf köşesi geliyor, hazır mısınız?) böyle bir ara yakalayabilsem Hades oynamak istiyorum. Evet, hâlâ oynayamadım bir türlü. O da benim ayıbım.

Ritüellere gelirsek, ben de kahveyi termosa doldurup yürüyüşe çıkacak vakti bulabilmek için bir totem yapayım buradan.

Pelin: Öyle bir dönemi bayadır yaşayamadım. Beni o ritüele filmler çok güzel sokuyor fakat uzun zamandır film de izleyemez oldum yoğunluktan. Oyun oynamak için de ayrı bir mesai gerekiyor ve hali hazırda oyun yapmaktan geriye kalan vakitlerde tercih yapmak zorunda kalıyorum. Film mi, dizi mi, oyun mu? Her günüm bu soruyu kendime sorarak geçiyor. Fakat hangisini seçersem seçeyim beni çok rahatlatıyor. Bu nedenle benim ritüel de bu üçlü arasında gidip gelmekte. Kitaba gelince ise oldum olası çok kitaba tutunabilen biri olamamıştım. Bu yanım beni hep üzer. O alışkanlığı yavaşça kazanıyordum fakat yine kayboldu... Uzun zamandır da çizgi roman okuyamadığım için çok üzgün hissediyorum. Lise yıllarıma o açıdan dönmeyi çok isterdim.

Kendinize iyi bakmanız ve "Yıl 2000 bilmem kaç ve bu aralar her şey biraz yolunda," diyebileceğimiz yıllar dileğiyle.

Not: Tek mektup benimki olmaz umarım, tek başıma partide utanırım.

Gülhis: Cümleten efendim, hiçbir şeyin olmadığı gayet sıkıcı zamanlar da görmemiz dileğiyle! (Notun notu: Vallahi şimdi biz de utandık, keşke birimiz takma bıyık takıp misafir olarak gelseydi…)

Pelin: Sen de kendine çok iyi bak. :) Umarım ülke olarak azıcık yüzümüz güler gelecek 2000'li yıllarda...



## GELECEK AYIN MİSAFİRİ

BURCU ARABACI

*BOL KEDİLİ BİR MACERA OYUNU YAPASIM VAR. NEREDE O ESKİ POINT AND CLICK ADVENTURE'LAR...*

**Forbidden West ile depreşen Horizon aşkım:**

**Gün sonunda oyun oynamak için kalan enerji seviyem:**

**Brandon Sanderson'ın tüm kitaplarını bitirme yüzdem:**

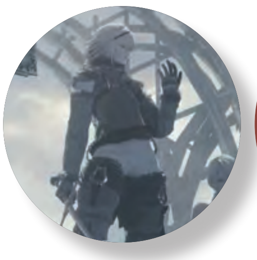
**Bahar mı geliyor nedir, nisan sayısı olmuş ya?! Ne yapsak etsek de kendimize bahar temalı oyunlar bulsak… Yoksa hâlâ Elden Ring'le mi boğuşuyorsunuz sevgili Oyungezerler? Deniz-güneş-kum bir oyun arayışındayım, tatile ihtiyacım var.**

→ **@OYUNGEZER:** OYUN MÜZİKLERİ Mİ YOKSA SPOTIFY MI? [BASKIYA 5 DK. KALA SORUSU]

Oyun müzikleri tabii ki! @esergüven

Küçükken oyun dosyalarının içine Britney Spears falan atardım, şimdi oyun müziğinden başkası yalan geliyor. @gulhiscanpolat

En son ne zaman oyun müziği dışında bir şey dinledim hatırlamıyorum desem? @canarabacı







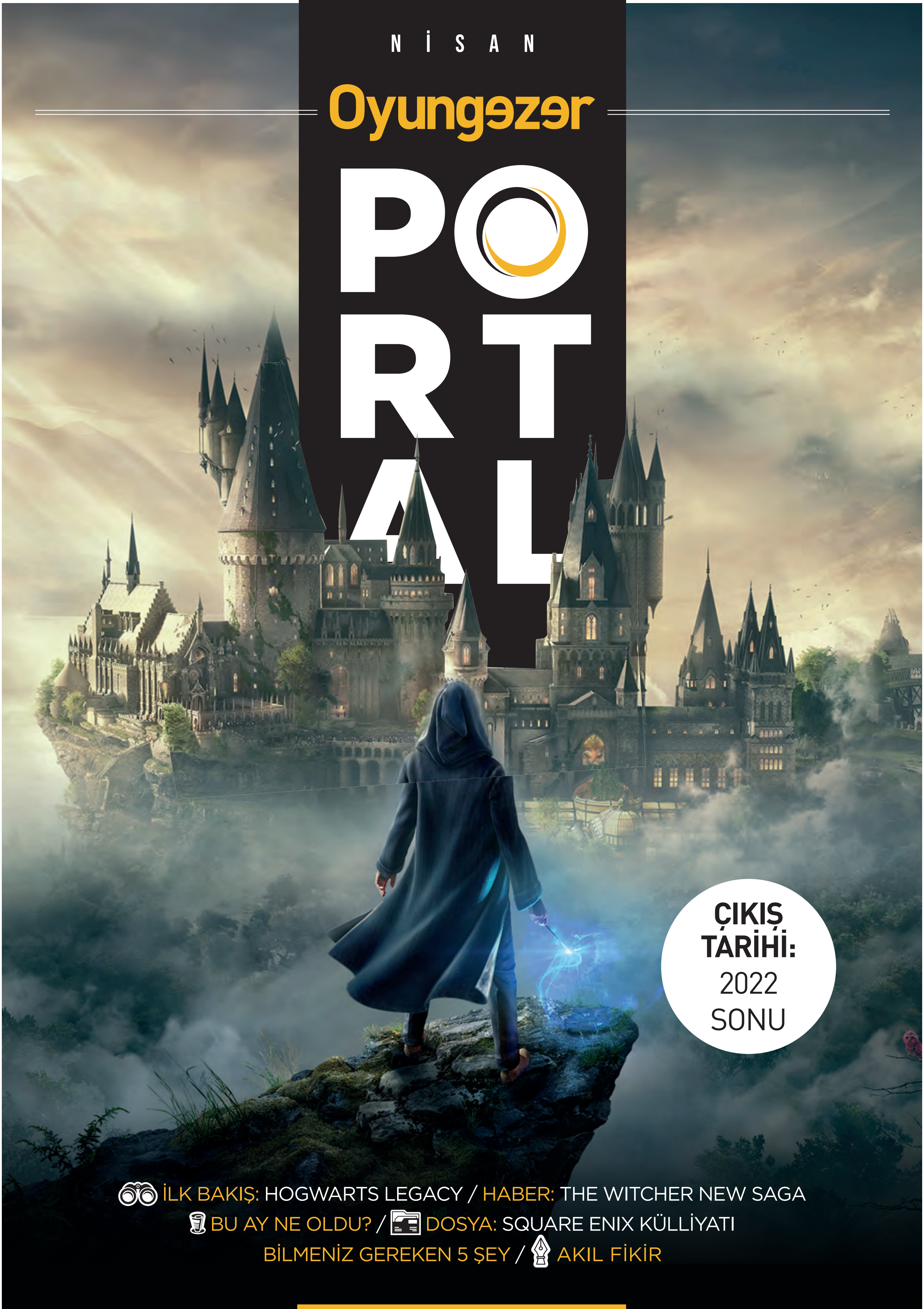



YENİ MONKEY ISLAND OYUNU GELİYOR!!

Zamanında pek anlamadan oynayıp, İngilizceyi kaptıktan sonra gene oynayıp ayrıca takdir ettiğim; ben de yeri çok özel olan oyunlardan Monkey Island. Dergice böyle hissediyor olabiliriz tabii, Return to Monkey Island hakkında daha çok şey duymayı heyecanla bekliyoruz.

NİSAN

# Oyungezer PORTAL



**ÇIKIŞ TARİHİ:** 2022 SONU

İLK BAKIŞ: HOGWARTS LEGACY / HABER: THE WITCHER NEW SAGA

BU AY NE OLDU? / DOSYA: SQUARE ENIX KÜLLİYATI

BİLMENİZ GEREKEN 5 ŞEY / AKIL FİKİR

# HOGWARTS LEGACY

## O HEP HAYALİNİ KURDUĞUNUZ HOGWARTS MEKTUBUNA EN YAKIN ŞEY!

CAN ARABACI

Varlığını yıllardır çeşitli sızıntılar sayesinde bilip de bir türlü kanıtlayamadığımız *Hogwarts Legacy* nihayet geçen sene dedikodu olmaktan çıkıp resmi olarak duyurulmuştu. Ama duyuruluş o duyuruluş… O günden bu yana da "Kesin seneye ertelendi", "Geliştirme süreci de o kadar iyi gitmiyormuş zaten" gibi fısıltılar durmak bilmeden gelmeye devam etti. Derken 17 Mart gecesi gerçekleşen Playstation State of Play etkinliği nihayet oyunu doğru düzgün görücüye çıkarttı da endişelerimizin bir kısmının yersiz olduğunu görebildik. Gönül isterdi dergi sayfalarını Büyücü gazetelerinde olduğu gibi izlediğimiz etkinlikten hareketli görüntülerle dolduralım ama Muggle olmak da zor bir yandan tabii… (Gif diye bir şeyin varlığını hiç duymadım, evet)

Öncelikle bence Hogwarts Legacy oldukça akıllıca bir kararla 1800'lü yılların sonlarına (spesifik olarak 1890'a hatta) konumlandırıyor hikâyesini. Tamam, Voldemort Büyücülük Dünyası'nın başına gelmiş en büyük dertlerden birisi, onu anladık da artık biraz o eksenden kurtulmak gerekiyor sanki. Eh, 1800'lü yılların sonları da bize tam olarak bunu veriyor. Her ne kadar şato büyük ölçüde aynı şato olsa da içindeki karakterlerin, dersleri veren öğretmenlerin neredeyse tamamı yeni. Bu da bize keşfedecek daha çok şey, hareket edebileceğimiz daha geniş bir alan sağlıyor.

Normalde Hogwarts'a 11 yaşında birinci sınıftan başlanılmasına alışığız lakin bu sefer karakterimizin doğrudan beşinci sınıftan başlaması planlanmış. Bir J-RYO klişesi olan "transfer öğrenci" mevzusu mu, yoksa büyülü yetenekleri geç filizlenen bir genç olduğumuz için mi orası şimdilik muamma. Ama "özel" güçlerimiz olduğu kesin. Yapımcı Avalanche Studios çok nadir olan güçlü kadim büyüleri tespit edip manipüle edebilme yetisine sahip olduğumuzu ve bu yüzden de çeşitli "grupların" ilgisini üzerimize çekeceğimizi söylüyor. Belki o yüzden istisnai bir şekilde yaşı geçkin karakterimizi kabul etmişlerdir, kim bilir?

Biz asıl bildiğimiz kısma odaklanalım: Karakterimizi tamamen istediğimiz gibi şekillendirebileceğiz. Tipini ve cinsiyetini seçebilmenin yanında çok doğal olarak hangi Hogwarts binasına dahil olacağımızı da seçebiliyoruz. Her binanın Ortak Salonu'nun farklı olacağını vurguladılar. Gryffindor ve Slytherin salonları zaten seriyi takip edenlerin iyi bildiği tasarımlara sahipler; pek sık görmediğimiz Ravenclaw ve Hufflepuff için de özgün ve ilginç planları olduğunu, oyun çıkmadan önümüzdeki aylarda bu konuda daha çok şey göstereceklerini söylemişler. Fakat Ortak Salonlar'ın farklı olacağı ve öğrencilerinin farklı cüppeler giydiği dışında bu bina ayrımının oyuna ne kadar etki edeceğine pek değinmediler sunumda. O yüzden de en azından bazı diyalogları ve ufak tefek karakter etkileşimlerini etkileyecek kozmetik bir seçim olur diye düşünüyorum. Daha büyük seçimlere ve bunların sonuçlarına hayır demezdim doğrusu.

Büyücümüzü ya da cadımızı yarattık, Seçmen Şapka tarafından bir binaya atandık… Sonrası? Sonrası eğer yanılmıyorsam (ki lütfen yanılmıyor olayım) biraz Persona'nın batı şubesi gibi: Derslere girmece, arkadaşlarla takılmaca ve maceraya atılmaca. Bu formülün doğru şekilde işlendiğinde ne kadar keyifli ve sihirli olduğunu Persona seven tayfa biliyordur zaten. Burada Persona'da olduğu kadar gün gün kimle takılacağız, hangi aktiviteleri yapacağız diye etkinlik planı çıkartmaya gerek ola-



### J.K. Rowling projeye dahil mi?

Muhtemelen bildiğiniz üzere son 10 yılda J. K. Rowling'in popülerliği çılgınca düşmüş durumda. Gerek trans haklarıyla ilgili Twitter üzerinden yaptığı yorumlar, gerekse de sonradan düşünüldüğü çok bariz bilgileri ve detayları sanki hep öyleymiş gibi Harry Potter evrenine ekleştirmeye çalışması sebebiyle birçok hayran artık kitapları yakacak ve Wizarding World'e dair her şeyi boykot edecek raddeye geldi. E haliyle Hogwarts Legacy de bundan payını aldı.

Portkey Games'in sitesinde bu konuda yapılan açıklama şöyle: "Portkey Games altında yaratılan bütün tecrübeler Büyücülük Dünyası'na dair otantik bir tecrübe sunmaktadır. J. K. Rowling, Portkey Games'i desteklemekte ve bu konudaki bütün tasarım ve yaratıcılığı Warner Bros. Games'e ve onların çalıştıkları stüdyolara bırakmaktadır. […] Oyunda işlenen hikâye J. K. Rowling'in kaleminden yeni bir hikâye değildir."

Satır aralarını özetleyecek olursak "Serinin özüne sadığız ama J. K. Rowling'le bir alakamız ve bağımız yok" diyorlar yani. Kendisine tepkiliyseniz de oyunu oynamamanız için bir sebep yok anlayacağınız.



cağını zannetmiyorum. Tahminimce ders zamanları statik, ana hikâyeyi ilerletici ana görevler olarak yer alacaktır. Arada kalan süreyi de artık şatonun gizemlerini çözüp fantastik canavarların peşinde koşarak ve arkadaşlarla Hogsmeade'de kaymak birası içerek falan doldururuz diye tahmin ediyorum. Arkadaşlar kısmı önemli; zira Hogwarts kariyerine direkt beşinci sınıftan başlayan bir öğrenci olarak arkamızı kollayacak, yeri geldiğinde maceralarımızda bize eşlik edecek ve hatta bize başka yerde öğrenemeyeceğimiz bazı numaralar da öğretebileceklermiş bu arkadaşlar. Hogsmeade ayazında kaymak birası içmenin her daim geçerli bir kaynaşma yöntemi olduğu düşünülürse şimdiden galleonları kenara ayırmaya başlamak lazım.

Bu arada dersler demişken… Tılsım, Karanlık Sanatlara Karşı Savunma, Bitki Bilim, İksir, Uçuş ve Sihirli Yaratıkların Bakımı gibi derslere de giriyor olacağız. Bu derslerde öğrendiğimiz büyüleri, büyüttüğümüz bitkileri, damıttığımız iksirleri, evcilleştirdiğimiz yaratıkları oyunun diğer alanlarında da aktif bir şekilde kullanacağız. Bu açıdan görünce tek "Eyvahlar olsun!" dedirten şey videoda iksir yaparken "25 dakika sonra gel al" şeklinde çıkan sayaçtı. Hani yıl olmuş 2022, hâlâ mobil oyunlardaki gibi gerçek zamanlı olarak sayaç bitsin diye bekliyoruz. Keyifli olmadığı gibi elinizdeki iksirleri ya da böyle sayaçla bekleye bekleye elde ettiğiniz şeyleri kullanma konusunda teşvik edici de değil. İnsanın eli gitmez "Şu iksiri içsem, yenisini yapmak için tekrar 25 dakika beklemek zorunda kalacağım" diye. Onun yerine mini-oyun ve daha minik bir bekleme süresi olsa ideal aslında ama yönetimdeki kodamanlar "oyunda geçirilen vakit" metriğini arttırdığı için seviyor böyle şeyleri. En azından sunumun ardından Avalance'ın sosyal medya yöneticisi oyunda hiçbir şekilde mikro-ödeme olmayacağının garantisini vermiş. Zira kutulardan birinde bahsettiğim üzere Hogwarts Legacy'ye en yakın mobil oyun olan Hogwarts Mystery'nin bu konuda müthiş kötü bir şöhreti olduğundan işler yine oraya doğru gidiyor diye endişelenmiştim biraz.

## Karanlık Sanatlar sanat için midir, yoksa toplum için mi?

Özel güçlerimiz sebebiyle çeşitli "grupların" ilgisini çekeceğimizi söylemiştim başlarda. Hogwarts'taki profesörlerimizin bile tam nasıl işlediğine dair çok bir fikri olmayan yeteneklerimizin bir noktada karanlık büyücü Victor Rockwood tarafından desteklenen bir goblin isyanına karışmamızı sağlayacağını biliyoruz. Videolarda gözüken Ranrok adlı goblin hiç de öyle Dobby gibi şapşal durmuyordu; çorap vererek bertaraf etmeniz çok da olası değil yani. Lakin işin biraz daha rol yapma kısmının parladığı kısım da burada ortaya çıkıyor: Belli ki illa bertaraf etmemiz de gerekmiyor Ranrok ve goblinlerini. Sunumdaki videoda özellikle altının çizildiği üzere "iyi çocuğu" oynamak zorunda değiliz. İstersek Karanlık Sanatları kucaklamak da mümkün -ki videoda karakterimizin direkt affedilmez bir lanet olan Avada Kedavra kullandığını gördük. Karanlık yolda yürümeye karar verirsek Ranrok ve goblinlerine mi katılırız yoksa elde ettiğimiz gücü kendimiz için mi kullanırız orasını oynayınca göreceğiz ama ahlaki seçimlerin olacağını duymak beni gerçekten mutlu etti.

Tabii isterseniz büyünün karanlık yüzüne sırtınızı dönmek de mümkün. O durumda da size yol gösterecek bir bilene ihtiyaç var. O kişi de goblin isyanını araştıran ve burnunu sokmaması gereken yerlere soktuğu için sıklıkla Büyü Bakanlığı'yla ters düşen

## Bu Portkey bizi nereye getirdi böyle?!

Warner Bros Games'in Wizarding World lisansına sahip oyunları topladığı bir alt kol olan Portkey Games'e dair pek bir şey duymamış olabilirsiniz; zira Hogwarts Legacy bu etiketle çıkacak ilk AAA oyun olacak. Şimdiye kadar bu çatı altında 2018'den beri çıkmış dört oyunun tamamı mobil odaklı.

Bir tanesini muhtemelen biliyorsunuzdur, Harry Potter: Wizards Unite. Pokémon GO'nun yapımcısı Niantic'in aynı formülü alıp Wizarding World'e giydirme çabasıydı ve şaşırtıcı olmayan bir şekilde tutunamayıp bu senenin başlarında kapılarını kapattı.

Benim bir süre bizzat oynadığım Harry Potter: Hogwarts Mystery aslında büyük potansiyele sahip olup, mikro-ödeme ve mobil oyunlardan en büyük nefret etme sebebi olan "Şimdi 4 saat bekle de enerjin dolsun YA DA KRİSTAL SATIN ALMAK İSTER MİSİN HEMEN DOLDURMAK İÇİN?" saçmalıklarıyla potansiyelinin dibine kibrit suyu döken bir RYO. Böylesi sığ bir oynanıştan hayret edecek kadar ilginç karakterleri ve 1. sınıftan başlayıp Hogwarts'taki 7 yılı da tecrübe ettiren bir hikâyeye sahip. (Ya da en azından amaç o, zira ben en son baktığımda 6. yılın içerikleri ekleniyordu hâlâ)

Zynga'nın elinden 2020'de çıkmış Harry Potter: Puzzles & Spells adından da bir bulmaca oyunu olduğunu ortaya koyuyor zaten. Harry Potter: Magic Awakened ise henüz çıkmamış bir taktik / kart oyunu. Çünkü artık her markanın kendi kart oyunu olmalı günümüzde bildiğiniz üzere.

Açıkçası genel duruma şöyle bir bakarsak Portkey Games adı altında toplanan oyunların durumu çok parlak değil. Ama şimdiye kadar çıkanların tamamının mobil odaklı olduğu düşünülürse, bu çatı altında çıkacak ilk AAA oyununda Hogwarts Mystery'nin güzel yanlarını alıp daha da geliştiren bir Hogwarts Legacy hayali de çok uçuk değil hani…

## Ya siz bunu niye Devasa yapmıyorsunuz ki?

Bu bir tek benim aklıma gelmiş olamaz değil mi? Elinizde böyle bir imkân var, halihazırda tamamen tek kişilik oyuna odaklanan açık dünya RYO yaparak şimdi temeli de sağlamından atıyorsunuz. Bunun üzerine şöyle güzelinden bir DVO çatısı kursanıza? Piyasadaki diğer hiçbir Devasa Online Oyun'a benzemeyen de bir yapısı olur hem.

Düşünsenize bir, istediğiniz binaya seçildikten sonra diğer binalarla yıl sonunda birinci olmak için mücadele ettiğinizi, koca okul sezonunu arkadaşlarınızla birlikte oynadığınızı, Quidditch takımı kurduğunuzu, düello kulübünde kapıştığınızı, şatonun ve Büyücülük Dünyası'nın gizemlerini keşfetmeye çalıştığınızı… Hani bütün fikirleri de ben vermeyeyim diyorum ama üzerine ilerleyen zamanlarda okuldan mezun olup böyle Seherbaz olmaca, Büyüzooloji uzmanı gibi şeyleri de eklersiniz hem ek paket olarak. Hatta daha da büyük oynamak isterseniz sırf Hogwarts değil, başka bir ton büyücü okulu da var o dünyada… Potansiyel gerçekten inanılmaz. Tecrübeli, kaliteli bir ekibin elinde gerçekten hit olabilecek bir oyun çıkmaz mı sizce de bundan?



Profesör Eleazar Fig. Artık Dumbledore misali bize yıl sonu kupasını kazanalım diye bol keseden puan hediye eder mi bilemiyorum ama yardıma ihtiyaç duyduğumuzda bize el uzatacak bir karakter olacağı kesin gibi. Sunumda gösterilen parçada Ranrok'la ilk karşılaşmalarımızdan birinin de Profesör Fig ile birlikte Gringotts Bankası'ndayken gerçekleştiği dikkatimden kaçmadı bu arada. Hikâyenin önemli düğümlerinden biri olabilir diye aklınızda olsun bu da.

Her ne kadar kriz anlarında arkamızı kollayacak bir yan karakter havuzu olsa da biz de öyle tamamen çaresiz değiliz, elimiz asa tutuyor hâlâ neyse ki. Şu ana kadar açıklanan ve gösterilenlere bakacak olursak Hogwarts Legacy'nin hızlı ve sinerjiye dayanan bir dövüş sistemi var gibi duruyor. Rakiplerin attığı büyülerden kaçınmak ve karşı büyülerle onları egale edecek seri kombolar yapmak dövüşleri kazanmanın anahtarı olacak. Yetenek ağacımızın nasıl budaklandığına bağlı olarak dövüşlerdeki stilimiz de farklılık gösterecekmiş üstelik. İster Accio kullanarak sağdan soldan çektiğimiz objeleri düşmanların üzerine fırlatarak onları sersemletebilecek, istersek de Hayalbozan Büyüsü kullanarak kendimizi gözlerden gizleyerek daha gizliliğe dayalı bir oynanışa bel bağlayabileceğiz. Emrimize amade olacak ve birbirleriyle kombolayabileceğimiz onlarca büyünün içine çeşitli iksirler, tılsımlar falan da girince bu çeşitlilik daha da artacaktır muhtemelen. Karşımıza çıkacak her düşmanın kendi güçlü ve zayıf yanları olduğundan bu kombinasyonların çoğunu bir şekilde kullanmak gerekecektir. Şahsen özellikle düşmanın kendi büyülerini onlara geri sektirebileceğim koruma büyülerinin favorilerim arasına gireceğinden eminim şimdiden.

Bunca tehlikenin ortasına pervasızca atılmadan önce hazırlık da yapmak gerekecek tabii. Bu konudaki ihtiyaçlarımızı karşılayansa yine serinin takipçilerinin hatırlayacağı İhtiyaç Odası'nın ta kendisi. Deek adında bir ev cininin yardımıyla keşfedeceğimiz bu oda temelde "Crafting" ihtiyaçlarımızı görecek. Şu köşeye bir iksir standı atayım, buraya iki saksı Mandrake otu dikeyim ki sonra düşmanlar üzerinde kullanırım, ofansif ya da defansif olarak gücümüzü arttıracak tılsımları da şuradan yapalım falan diye kişiselleştirebileceğimiz bir oda kendisi. Bu istasyonları daha da geliştirmek için çeşitli İhtiyaç Odası görevleri de yapabileceğiz. Bir de içerisinde Vivarium denilen bir alan daha var ki, açık dünyada gezerken bulduğumuz tehlikede ve zor durumdaki hayvanları kurtarıp burada bakıp iyileştirip yetiştirebileceğiz. Fantastik Canavarlar filminde Newt Scamander'ın çantası var ya, tam olarak o hesap işte. Üzerine büyülü bir şekilde çeşitli binalar, objeler de çağırabileceğiz içerideki yaratıkların rahatı ve kendi göz zevkimiz için ancak bu işi büyüyle yaptığımız için bunun da bir üst limiti olacak tabii.

## Hapishanenin en kötü yanı Ruh Emici'lerdi…

İçerisinde sayısız gizemi barındıran Hogwarts'tayken bile tamamen güvende sayılmayız ama civardaki kasabalar, harabeler ve yıkıntılar daha bile tehlikeli. Nispeten dost canlısı bir mekân olarak bildiğimiz Hogsmeade bile sıkça karanlık büyücüler tarafından ziyaret ediliyor olduğundan hele ki kasaba dışına adım attığımızda iyiden iyiye arkamızı kollamak gerekecek. Ama tehlike Hogwarts öğrencisi bir büyücü/cadıyı durdurur mu? Tabii ki hayır. Kadim büyüleri tespit edip ortaya çıkartmak gibi bir yeteneğimiz olduğuna göre oyun da bunu sonuna kadar sömürecek belli ki. Keşfettiğimiz harabeler, zindanlar ne kadar tehlikeliyse oradan kaldıracağımız ödüller de bir o kadar büyük olacak haliyle. Normalde aşması uzun mesafeler için başlarda süpürgeyle uçarak, daha sonralarıysa evcilleştirdiğimiz uçan canavarlara binerek seyahat edebileceğimiz gösterildi sunumda. Kesin hızlı seyahat sistemi için Portkey ya da cisimlenme falan da kullanılıyordur diye tahmin ediyorum gösterilmemiş olsa da.

Yıllarca dedikodusunu duyduğumuz Hogwarts Legacy'nin ilk sunumu sonrasında kazıdıklarımız, izlenimlerimiz işte bu şekilde. Peki oyunu Playstation State of Play'de gördüğümüze göre sadece Playstation'da mı oynayabileceğiz? Hayır, tam aksine oyun neredeyse bütün başlıca platformlara çıkacak gibi gözüküyor: Xbox One, Xbox Series X ve S, PS4, PS5, PC ve hatta beklenmedik bir şekilde Switch, bu sene sonunda Hogwarts mektubunu nihayet alacak platformlar arasında yer alıyor.



# THE WITCHER NEW SAGA

## KILIÇLARINIZI DUVARDAN İNDİRME VAKTİ GELDİ. TEKRAR CANAVAR AVLAMAYA ÇIKIYORUZ!

CAN ARABACI

Biz hâlâ *Cyberpunk*'ı düzeltmelerini beklerken CD Projekt beklenmedik bir duyuruyu nispeten sessiz sedasız yapıverdi: 2015'ten beri duyurusunu beklediğimiz o yeni *The Witcher* oyunu var ya, hah işte nihayet geliyor! Epic Games'le ortaklık içinde oldukları ve oyunun Unreal Engine 5 kullanacağı dışında bir de bir görsel paylaşmışlar, onun dışında net bir bilgi yok henüz.

Ya da acaba yok mu? Duyurunun yüzeyini biraz kazıyınca çoğu spekülatif olsa da bazı ilginç detaylara ulaşmak mümkün çünkü.

Öncelikle görselde gördüğümüz madalyon… Çoğu kişi başta bunun Kedi Okulu'na ait bir madalyon olduğunu, dolayısıyla yeni oyunda Ciri'yi yönetiyor olabileceğimizi düşündü. Zira *The Witcher 3*'te Ciri'yi yönettiğimiz kısımlarda da can göstergesinin yanındaki madalyon Kurt değil, Kedi'ydi hatırlarsanız. Kitaplarda Leo Bonhart adındaki bir kelle avcısını öldürüp madalyonu da ondan alıyordu. Haliyle buradan yola çıkarak Ciri ihtimali üzerinde durmak çok da mantıksız değildi aslında.

Lakin şöyle de bir detay var ki: Görseldeki madalyon çok yüksek ihtimalle Kedi Okulu'na değil, Vaşak Okulu'na ait. Vaşak Okulu kitaplarda doğrudan geçmiyor, o yüzden de şimdiye kadar çok "resmî" değildi; 2001'de Polonya'da piyasaya sürülmüş bir masaüstü Rol Yapma Oyunu olan *The Witcher: A Game of Imagination* kural

### Epic Games'e mi özel?!

Epic Games ile olan partnerlik haliyle hepimizin aklına bu soruyu düşürdü. Hatta bunu direkt gidip sosyal medya üzerinden CDPR'a soranlar da oldu ancak buna verilen cevap nereye çeksen oraya gidecek tarzdan oldu ne yazık ki: "Oyunu tek bir platforma özel hazırlamak şu an için planlarımız arasında yok."

Ee, iyi güzel de biz de salak değiliz CDPR'cım, bize yuvarlak bir cevap verdiğinizin gayet farkındayız. Yani planlar ileride değişebilir. CD Projekt'in kendi satış sitesi GoG da bir platform sonuçta ve Epic'e özel olmuyor oraya da gelirse. Oyuncuların asıl merak ettiği şeyse Steam'e gelip gelmeyeceği elbette ve o konuda da net bir cevap vermekten kaçınıyor olmaları ne yazık ki düşündürücü. Bu zamana kadar oyuncuların yanında durduğunu iddia eden ve oyunlarını tek bir platformla ya da DRM'le zincirlemekten kaçınan CDPR'ın ne kadar samimi olduğunu yakında anlarız muhtemelen.

kitaplarına dayanıyor. Bu kitaplarda da Vesemir'in ölümünün ve Kurt Okulu'nun dağılışının ardından Lambert'ın sevgilisi Keira Metz ile birlikte güneye yolculuk ettiği ve Kedi Okulu'ndan bazı Witcher'lar-la birlikte Vaşak Okulu'nu kurduğu bilgisi geçiyor. *The Witcher 3*'ün aslında tam da bu hikâyeye zemin hazırlamış olduğu düşünülürse buradan yürümeleri yüksek ihtimal gibi geliyor bana.

Bundan sonrası daha da spekülasyon: Geralt olarak oynamayacağımızı zaten önceden söylemişti CDPR, Ciri olarak da oynamayacaksak… Kim olarak oynayacağız? Benim tahminim tamamen kendi yaratacağımız yeni bir Witcher olacağımız yönünde. CDPR'ın ilk *The Witcher* prototiplerinde, yani Geralt'tan bile önce kendi karakterimizi yaratmamızı planladıklarını biliyoruz. Yeni bir seri ve yeni bir Witcher okulu bu fikri diriltmek için muazzam bir fırsat. Özellikle de Vaşak Okulu'nun Ciri dışında pek tanık olmadığımız dişi Witcher'lara da sahip olduğu düşünülürse kendi karakterimizi şekillendirmek için gereken bütün altyapı mevcut. Hatta yaparlar mı bilmem ama kural kitaplarındaki hikâyelere göre Vaşak Okulu'nun kendi büyücüleri de olduğundan belki de Witcher ya da büyücü arasında seçim yapmamıza izin verseler daha bile ilginç olurdu doğrusu. Düşük bir ihtimal ama aklıma gelmişken o ihtimali de dillendirmeden geçmeyeyim dedim.

Hayalini kurmak, kafa patlatmak güzel fakat heyecanlanmak için daha çok erken tabii. Cyberpunk 2077, CD Projekt'in bugüne kadar kurmuş olduğu iyi niyeti ve namı bir çırpıda silip attıktan sonra gaza gelmekte biraz zorlanıyorum doğrusu. Ama eğer CD Projekt kendini bir kez daha kanıtlamak istiyorsa *The Witcher 3*'ün üzerine çıkacak seviyede bir oyun kaybettikleri itibarı geri kazanmak adına yerinde bir hareket olacaktır.

## Daha önce ne kullanıyorlardı ki?

REDengine

The Witcher 1, zamanında Bioware'in Neverwinter Nights'ına da hayat veren Aurora motorunun çok gelişmiş bir versiyonunu kullanıyordu. Aurora söylenene göre kullanması çok da kolay bir motor olmadığından ekip bu motoru ciddi şekilde elden geçirmek zorunda kalmıştı. Belki de bu yüzden *The Witcher 2: Assassins of the Kings*'le birlikte REDengine adını verdikleri kendi motorlarını yazmışlardı; sonuç da o döneme göre gerçekten etkileyiciydi. Sonra *The Witcher 3*, REDengine'in yeni iterasyonunun gücünü arkasına alarak yine bizi kendine hayran bıraktı. Sonraları çıktıktan sonra "Downgrade mi yedi?!" tartışmalarına sebep olsa da gayet nefis görünen bir oyundu şimdi, yalan yok. *Cyberpunk 2077* de yine REDengine'in daha da gelişmiş bir versiyonunu kullandı ve yeni *Cyberpunk 2077* ek paketinin hâlâ bu motoru kullanarak geliştirildiği açıklanmış olsa da tahminen bundan sonraki CDPR projeleri Unreal Engine'in maharetlerini kullanıyor olacak. Zira "uzun yıllar sürecek bir ortaklık" ibaresi kullanılmış duyuruda da.



# BU AY NE OLDU?

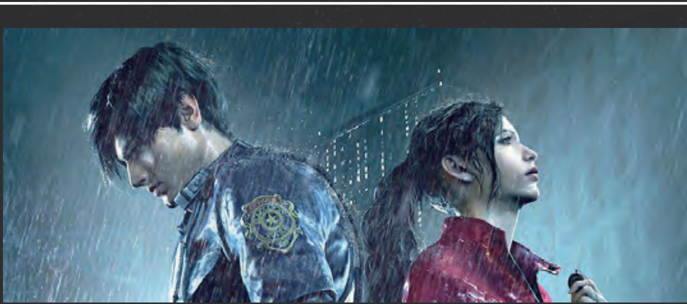
Kara kış boyunca görmediğimiz karı, yaşamadığımız soğuk havayı bize altın tepside sunan mart ayını da geride bıraktık. Baharın artık kendini göstermesiyle birlikte belki evde daha az vakit geçirip oyunlardan az da olsa uzaklaşacağız ama oyun dünyası emin olun yine bir dakika bile boş durmayacak. Gelin mart ayında kim kime ne demiş, kim kimin kulağını çekmiş, hangi firma mızıkçılık yapmış bir hatırlayalım. ■ **ESER**

MART 2




Hacker'lar ayın ilk büyük saldırısını Nvidia'ya karşı gerçekleştirdiler ve başta DLSS kaynak kodları olmak üzere çok sayıda bilgi ve dosyayı ele geçirdiler. Geçen yıl da hatırlarsanız yine bir hacker saldırısı sonucunda GeForce Now'a gelecek oyunların listesi sızmış, God of War'dan Final Fantasy 7 Remake'e kadar birçok oyunun PC'ye geleceğini bu sayede erkenden öğrenmiştik.

MART 4



Capcom sürpriz bir açıklamayla Resident Evil 2, 3 ve 7'yi yeni nesil platformlar için yenileyeceklerini, oyunun mevcut sahiplerine de ücretsiz güncelleme hakkı tanıyacaklarını açıkladı. Dahası oyunların PC versiyonları da aynı muameleyi görecek ve üç oyun da ray tracing özelliklerine, daha yüksek FPS'ye ve 3D ses desteğine sahip olacaklar. Bu tür önemli güncellemeleri parayla satan firmalara ders olsun.

MART 8



Amazon Prime bu aralar dizi bakımından çok büyük oynuyor. Henüz Lord of the Rings dizisine kavuşamadık ama şimdiden şimdi God of War dizisi hazırlıklarına başladılar. The Expanse'in yaratıcıları Mark Fergus ve Hawk Ostby yapımcılığında çekilecek dizide bakalım Kratos'umuzu kim canlandıracak? Momoa olmasın pliz.

MART 3



Electronic Arts, Rusya'nın Ukrayna'yı işgaline tepkisini Rus takımlarını FIFA ve NHL oyunlarından kaldırarak gösterdi. FIFA 22, NHL 22, FIFA Mobile ve FIFA Online'dan hem Rus milli takımı hem de kulüpler düzeyinde Rus takımları çıkarıldı. Hatta Rusya'ya destek veren Belarus da kendi payına düşeni aldı ve Belarus milli takımı da NHL 22'ye veda etti.

MART 5



Square Enix Babylon's Fall ismi pek duyulsun istemiyor çünkü oyun şimdiden stüdyonun sayfasına bir başarısızlık öyküsü olarak adını yazdırdı. Normalde büyük oyunların çıkış gününde eş zamanlı oyuncu sayıları önemli bir kriterdir, Babylon's Fall ise 650 oyuncuyla "kendi aramızda maç yapalım" seviyesinde bir açılış yapmış oldu. Square Enix'in başarısız gördüğü Avengers bile 28000 oyuncuyla açılış yapmıştı, varın siz düşünün.

MART 11

Ülkemize yasal olarak gelmeden önce bile çok ama çok sayıda oyuncusu olan Pokemon Go artık tamamen Türkçe olarak ülkemizde de resmi çıkışını gerçekleştirdi. Oyunun artık Türkçe resmî sitesi de var ve yerelleştirilmiş topluluk etkinlikleri ve kültürel girişimler de önümüzdeki dönemde göreceklerimiz arasında. Tabii siz yine de bıyıklı pokemon beklemeyin :)




MART 13

Metacritic 'yılın bir şeyleri' listelerini Mart ayı ortasına kadar sarkıtıyor malum, tam da bu tarihte yapılan açıklamayla Microsoft'un yılı en iyi geçiren stüdyo olduğunu öğrenmiş olduk. 2021 içerisinde 10 farklı değerlendirmeyle listeye giren Microsoft 87,4 gibi oldukça yüksek bir ortalama tutturarak diğer stüdyolara bundan sonrası için de gözdağı verdi.

MART 21



Oyuncular Sony'nin Gran Turismo 7'deki mikro ödeme yaklaşımını beğenmeyince inceleme puanlarıyla tepkilerini net biçimde gösterdiler. 5000'den fazla oyuncu incelemesinde puan ortalaması 2'ye kadar düşen oyun böylece Sony'nin bugüne kadarki en düşük puanlı oyunu haline geldi. Halbuki oyun çok güzel ama işte açgözlü bir mikro ödeme politikası benimseyince oyuncuların tepkisi de çok sert oluyor. Gran Turismo 7 bu durumu değiştireceğine söz verdi bakalım.

MART 21




CDPR hiç beklenmedik bir açıklama yaparak yeni Witcher oyununu duyurdu ve günümüze neşe kattı. Tabii akla Cyberpunk 2077'nin başarısız çıkışı geliyor ama Witcher'da o tür bir hata yapacaklarını hiç sanmıyoruz. Ancak bu sefer kendi motorlarından vazgeçmişler ve Unreal Engine 5 kullanacaklar. Ben REDEngine'i beğenenlerdendim, CDPR oyunlarına daha bir karakter kazandırıyordu. UE5 ile Witcher keyfi nasıl olacak, göreceğiz.

MART 22



Sony, Jade Raymond'ın başında olduğu Haven Studios'u bünyesine katarak portföyünü daha da genişletti. Assassin's Creed serisiyle tanıdığımız Raymond önce EA Motive'e, oradan da Stadia'ya geçmiş, ardından Haven Studios'u kurmuştu. Haven orijinal bir AAA multiplayer oyun üzerinde çalışıyor, bu sadece PlayStation 5'in gücünü ortaya koymakla kalmayacak, aynı zamanda PlayStation'da sunulan oyun katoloğunun çeşitliliğine katkıda bulunacakmış. Merak etmeye başlayabiliriz.

MART 30

Bu yılın en önemli Nintendo oyunlarından biri olması beklenen Breath of the Wild 2, artık gelecek yılın en önemli Nintendo oyunlarından biri olacak :) Sadece yerde değil, aynı zamanda gökyüzünde de geçecek olan bu yeni hikâyenin hedeflenen tarihi artık 2023 oldu. İlk oyun gibi devrim yaratacaksa 2024'e kadar bile beklenir.



MART 22



Dünyaca ünlü Sierra Entertainment'ın kurucuları Ken ve Roberta Williams, 20 yılı aşkın bir sürenin ardından tekrar oyun dünyasına dönmeye karar verdiler. Geliştirdikleri oyun da tüm zamanların en etki yaratan isimlerinden biri olan Colossal Cave Adventure'ın 3D olarak yenilenmiş hali. Hele bir elleri ısınsın da belki adam gibi bir King's Quest oyunu da geliştirirler.

Hazırlayanlar:
**Can Arabacı, Emre Sümer, Eren Eryürekli, Ömer Akdağ**

# SQUARE ENIX KÜLLİYATI

## Bir fanteziden fazlası...



Bir arkadaşınız olduğunu düşünün. Çok eskiden beri tanışıksınız, yıllarca o veya bu şekilde birlikte zaman geçiriyorsunuz, kafa dengi. Bir gün size diyor ki "Gel seni nereye götüreceğim". Alıp götürüyor, şehrin hiç bilmediğiniz sokaklarında çok acayip, ömrünüz boyunca unutamayacağınız bir akşam yaşıyorsunuz. Sonra ertesi gün "Dondurma alacağım para versene" diyor; veriyorsunuz, gidip kendine Magnum alıyor, size köşedeki dondurmacıdan tek top külah. Sonra akşam oluyor, sahile iniyorsunuz, ateşin başında size öyle bir hikâye anlatıyor ki... Güldürüyor, hüzünlendiriyor, gözünüzü kırpmadan dinliyorsunuz, onunla arkadaş olduğunuz için kendinizi şanslı hissediyorsunuz. Sonraki gün "Üç beş kuruş ateşlesene. Bak ateşlersen süper hikâye anlatırım" diyor. Veriyorsunuz, "Bi' adam varmış, yolda gidiyormuş, ölmüş" diyor, paranızı indirip kaçıyor...

Square Enix oyunlarının fanlarıyla Square Enix'in arası hep böyle. Kendinizi bu firmanın oyunlarıyla haşır neşir olduğunuz için dünyanın en şanslı oyuncusu gibi hissettiğiniz de oluyor, başlarım tuhaflıklarına da paragözlüğüne de deyip soğuduğunuz da oluyor. Sizi sürekli olarak hayal kırıklığına uğratıyor ama sonra öyle bir güzellik yapıyor ki bir firmada çalışan tanımadığınız oyun yapımcıları BFF'inizmiş gibi hissediyorsunuz.

Karışık bir ilişkimiz var kendileriyle kısacası. Sövsek de sevsek de hayatımızda özel bir yeri olan bir oyun yapımcısı her şeye rağmen Square Enix. Hazır tonla yeni oyun piyasaya sürmüşlerken ve dahası da yoldayken onsuz olmaz diyerekten böyle bir dosya karalayasımız geldi. Hem pozitif hem negatif duygularımız bu kadar kabarmışken... **- Ömer**

# SQUARESOFT: JAPON RYO'LARININ BATIYA AÇILAN YÜZÜ

Square elektrik enerjisi alanında bir aile şirketi olarak 1983 yılında kuruldu. Fakat kurucu babasının karşı çıkmasına rağmen Masafumi Miyamoto video oyunlarına yönelmekte ısrar etti. Öyle ki firmanın oyun geliştirmeye başlayan ilk ofisi berberden bozma minnacık bir odaydı.

Firma ilk oyunlarını MSX gibi bilgisayar temelli sistemlere çıkarttı. Fakat bilgisayarların sürekli değişmesi ve gelişmesi oyun yapımını hayli zorlaştırdığı için konsollara yönelmeye karar verdiler. En büyük adımlarını da tam bu dönemde atarak hem Famicom'a oyunlar yapmaları için Nintendo ile anlaştılar hem de ekibe ileride yaşayan efsanelere dönüşecek olan Hironobu Sakaguchi ve Koichi Ishii gibi genç yetenekleri kattılar.

Fakat işler firmanın istediği gibi gitmiyordu ve Famicom'a farklı türlerde yaptıkları oyunlar dişe dokunur bir başarı elde edememişti. Bunun üzerine 1986'da bir araya gelerek ya tamam ya da devam diyebilmek için ne yapabileceklerini tartıştılar. Ortak görüş de *Dragon Quest*'in başarısından yola çıkarak bir J-RYO oyunu yapmak oldu. *Final Fantasy* de bu vesileyle Square için bir dönüm noktası oldu zaten.

Final Fantasy'nin başarısı tıpkı Enix gibi Square'i de ağırlıklı olarak J-RYO türüne yönlendirdi. Bunun yanı sıra *Saga, Mana, Front Mission, Parasite Eve, Vagrant Story* ve benim gözümün nuru *Chrono Trigger* gibi türün altın örnekleri arasında sayılan seriler çıkarttılar. Tabii Square'in Enix'e oranla Batıda daha tanınan bir firma olduğunu söylemekte fayda var. Keza farklı profile sahip iki firmanın 2003'te birleşmesi kusursuz kombinasyon gibi görünüyor bu açıdan. **– Emre S.**





# ENIX: EMLAKÇILIKTAN RYO KRALLIĞINA

Nintendo'nun hayatına bir oyun kartı üreticisi olarak başlamasına benzer şekilde Enix de ilk adımlarını video oyunları alanında atmadı. 1975'te kurulan şirket ilk yıllarında emlak ve gayrimenkul işlerinde istedikleri başarıyı elde edemeyince kendilerine kâr getirecek yeni bir sektör aramaya başladılar. Büyük potansiyel gördükleri bu yeni alan da tahmin ettiğiniz üzere video oyunlarıydı.

1982'de düzenledikleri video oyunları tasarlama yarışmasıyla sektöre resmi olarak ilk adımlarını attılar. Unutmadan ekleyeyim, yarışmayı kazananlar da ileride *Dragon Quest* ile oyun tarihinin en büyük serilerinden birini yapacak olan genç Yuji Hori ve Koichi Nakamura'ydı. Özellikle Nintendo Famicom'un çıkışıyla birlikte tamamen oyun sektörüne yoğunlaşmaya başladılar. Zaman içerisinde de işin boyutunu büyütüp Chunsoft, Tose, hatta Core Design gibi büyük stüdyolara da oyun yaptırtmaya başladılar.

Firmanın 2003'de en büyük rakibi olan Square ile birleşmesine kadar en başarılı olduğu alan J-RYO oldu. Oyun dünyasındaki yerine ayrı bir başlıkta değineceğimiz *Dragon Quest*'in yanı sıra *Mystery Dungeon, Itadaki Street, ActRaiser, Illusion of Gaia, Grandia, Ogre Battle, Star Ocean* ve *Valkyrie Profile* gibi hayli başarılı seriler ve oyunlar çıkardılar. Batıda rakibi Square kadar bilinmese de Japonya oyun kültüründeki yerleri yadsınamayacak kadar büyüktür, ben şahidim. **– Emre S.**







# FÜZYON VE SONRASI

Gayet iyi durumdaki iki firmanın kaderini ve bir bakıma oyun dünyasının geleceğini değiştiren şeyin bir film olması bana hep enteresan gelmiştir. *Final Fantasy* markasını sinemaya taşıyan isteyen Squaresoft, *Final Fantasy: The Spirits Within*'e öyle büyük bir iş gücü ve para döktü ki... Film için hazırlanan render tarlalarının falan hikâyesini bir duysanız aklınız durur. Ve Hironobu Sakaguchi'nin yönettiği film teknik olarak inanılmaz bir iş olsa da ne hikâye düzgündü ne atmosfer FF atmosferi gibiydi. Meh bir işti ve gişede çok feci çakıldı.

Finansal olarak büyük sıkıntıya giren Squaresoft ile *Final Fantasy*'lerin batıdaki marka gücüne imrenen Enix'in arasını yapan Yoichi Wada isimli zat-ı muhterem olur. İki firma 2003'te birleşir, Wada başkanlık koltuğuna oturur.

Söylenti odur ki Wada'nın bu birleşme için Enix'i ikna etmesindeki en büyük argüman, FF markasının çok daha fazla kullanılacağı ve büyük paralar kazandıracağıdır (Japon firmaları çok paylaşımcı olmadığı için söylentilerle yetinmek durumundayız). O zamana kadar FF dışında da çok fazla kaliteli oyun ve marka yaratan Square'in birleşim sonrasında bu huyunu bırakması ve ota bota FF ismini vermeye başlaması, bu sürüsüne bereket FF'in çoğunluğunun da pek ağızları açık bırakan cinsten olmaması düşünülürse söylenti doğrudur diye düşünüyorum. Hatta FF'in yaratıcısı Sakaguchi'nin kısa süre sonra şirketten ayrılmasının sebebini de buna bağlarsanız vay efendim nasıl bağlarsınız diyemem.

Takip eden yılları tamamen çöpe atamam. Hayalleri kıran FF'ler de çıktı, çok iyileri de. Uyduruk markalar da çıktı, az da olsa yeni ve sağlam markalar da. Ama birleşme sonrasındaki on yıl pek de hayallerde canlanan güzel manzaralarla dolu değildi yine de.

Bu süreç içerisinde Square Enix çok enteresan bir hamle yapıp Eidos'u satın aldı ve batı oyun dünyasının sevgilisi çok sayıda markayı bünyesine katmış

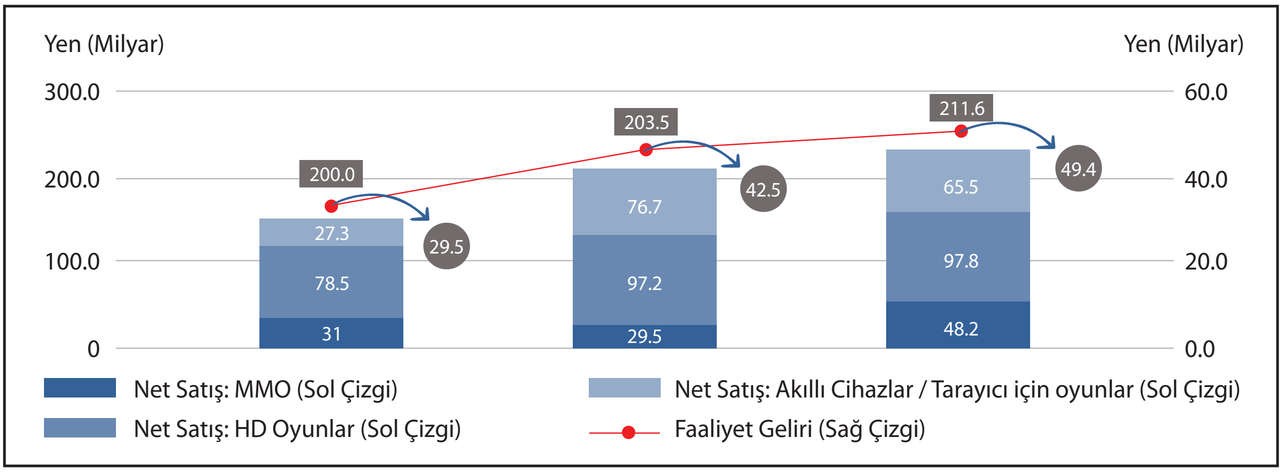




oldu. Bu markalarla iyi-kötü bir şeyler yaptıysa da satışlar iyi gitmiyordu ve şirket 2013'te komple bir yeniden yapılanmaya gitmek durumunda kaldı. Çok sayıda yönetici değişti ve az önce adını andığım Wada da başkanlıktan ayrıldı. Yeni başkan Yosuke Matsuda müşterileriyle ilişkilerine ve müşteri memnuniyetine çok daha önem vereceklerini açıkladı. Özellikle 2010'da çıkan FF14 faciası ve bu yeniden yapılanma döneminde çıkan *A Realm Reborn*'un arasındaki farkı düşününce bir şekilde işe yaramış gibi.

Aradan geçen on yılda muazzam başarı hikâyeleri de var, kafayı duvara vurdurtan başarısızlık hikâyeleri de. Yeni marka yaratma denemeleri arasında başarılı olanlar da var başarısız olanlar da. Aynı şey eski markalar için de geçerli, kimisi şahane bir şekilde diriltilirken kimisinin ruhuna tükürülmesi söz konusu.

Ha ama genele bakarsak, özellikle de firmanın finansal durumuna bakınca gayet de iyi bir gidişat olduğu göze çarpıyor. Son yıllarda giderek daha fazla gelir elde ediyor Square Enix. Bu noktada 2022 mali yılında bizim en çok adını anmayı en çok sevdiğimiz HD oyunlarının payının %31, DVO'ların payının %23 (tamamına yakını FF14'tür elbette), mobil oyunların payınınsa %46 olduğunu belirtmekte fayda var. "Yahu şu saçma sapan FF mobil oyununa uğraşacağınıza bilmemne yapsanıza" diye düşündüğünüz zaman bunu aklınızda tutmanızda fayda var yani. Artık bu durumu "güçlerini mobil oyunlara ayırıyorlar" şeklinde negatif olarak mı, "büyük oyunlara daha fazla finansman çıkıyor" şeklinde pozitif olarak mı değerlendireceğiniz size kalmış. **-Ömer**




# ÇIKIŞGÂH

Çok uzağa değil, geçtiğimiz birkaç aya bakalım. *FF14: Endwalker* dünyanın ağzını açık bıraktı, *Neo: The World Ends With You* harika bir geri dönüştü, *Guardians of the Galaxy* muazzamdı. Ama *Babylon's Fall* veya *Balan Wonderworld* de bu firmadan çıkma öte yandan.

Yani demek istiyorum ki, Square Enix gözü kapalı güveneceğiniz bir firma değil ama yaptıkları zaman da yapıyorlar be! Kişisel konuşmak gerekirse benim firmayla olan bağım o 20+ yıl öncesindeki altın zamanlarında olduğu kadar güçlü değil artık. Ama birkaç yıl öncesinde sıfıra yaklaşmış o bağ oranı, *FF7 Remake, Neo: The World Ends With You, Guardians of the Galaxy* gibi inanılmaz oyunlarla bayağı bir yeniden güçlendi. Gelecekte çıkacağını bildiğimiz oyunlarının tamamı umut vaat edici ve kimisinin eşi benzeri olmayan güzellikte çıkacağına en ufak şüphem yok. Ama Square Enix bu. Hatalarından ders almayı beceremeyen de bir firmadan bahsediyoruz. O umut vadeden oyunların bazılarının çer çöp çıkacağına dair de en ufak şüphem yok.

Kısacası Square Enix söz konusu olduğunda ateşle yaklaşmayın, hype trenine en önde atlamayın. Ama doğru anda onun yanında olursanız da sizi başka bir firmadan çıkan herhangi bir oyunun asla benzerini yaşatamayacağı, ömrünüz boyunca yanınızda kalacak öyküler, maceralar bekliyor demektir. **-Ömer**



# MOBİL ATILIMI

Square'a vuralım ama hakkını da yemeyelim zira her ne kadar içleri dibine kadar mikro ödemeler ve kredi kartınızı hortumlamaya programlanmış gatcha mekanikleriyle dolu olsa da mobile özel yaptıkları oyunların hemen hepsinin kendine has bir kalitesi ve oynanış zevki var. Eski sevilen oyunlarının çoğunu makul fiyatlara Android ve IOS ortamlarına getirmeleriyse takdire şayan bir durum ve diğer firmaların da bence örnek alması gerekli (sana bakıyorum Nintendo). Bunların içinden *Legend of Mana, Romancing Saga* oyunları ve tabii ki *Final Fantasy* portları en iyileri. Arada *Hitman Go* ve *Lara Croft Go* gibi ilginç denemeleri de oldu ama aslan payı hep Japon yapımlarında oldu. Bu cüzdanımıza hallenen oyunlar içerisinde *SinOAlice* gibi Yoko Taro imzalı gerçekten güzel tasarlanmış, estiği güçlü bir oyun da var *FF XV Pocket Edition* gibi hangi amaçla yapıldığını bilmediğim bir garabet de. Ama firmanın tabii en ağırlık verdiği kısım yine Final Fantasy mobil oyunları. Öncelikle büyük umutlarla piyasa sürülen çıkışında bolca da oynanan ama sonra unutulan Mobius Final Fantasy'nin adını anmak lazım, grafiksel olarak mobilin sınırlarını zorlayan yapım sanırım biraz erken çıktı (Diablo Immortal gibi herkes iyi telefon alasıya kadar bekleseydi keşke) ve çoğu kişide oyunu çalıştıracak güçte telefon olmadığından nihayetinde Steam sularını bir yoklayıp 2020 yılında hayatımızdan tamamen çıktı. Esas başarıyı yakalayansa *FF Brave Exvius* oldu. Final Fantasy oyunlarından genişçe bir karakter seçkisi barındıran ve klasik sıra tabanlı savaşlara sahip oyun her ne kadar ilerlemeyi hızlandıran satın alımlara sahip olsa da normal hızda oynayan birisi için de bezdirici olmuyordu ve keyifli akan bir hikâyeye sahipti. Benzer yapıdaki *FF Dimensions* da fena olmayan ve devamı yapılacak bir başarı yakalarken *War of the Visions* FF Tactics'in izinden giden bir devam oyunu oldu Brave Exvius'a. Firma FF VII külliyatına eklenen *First Soldier* ile Battle Royal türüne göz kırparken bu yıl çıkacak olan FF VII Ever Crisis'le de tüm külliyatın bol parçalı bir remake'ine soyunacak. Arada *Nier Reincarnation* ve *Octopath Traveler*'ın öncesini anlatan *Champions of the Continent*'ın da iyi yorumlar aldığını eklemeliyim. Formül basit; Square Enix ana oyun platformlarında belli bir başarı yakalayan hemen her oyunun mobilde bir para basma makinesine dönüştürmeyi iyi beceriyor ve bu oyunların hepsi de belli bir kalitenin üstünde yapımlar olarak öne çıkıyorlar. Buradan gelen gelirle de işte *Triangle Strategy, Forspoken* ve *DioField Chronicle* gibi yeni IP'ler ve *Stranger of Paradise* gibi klasik IP'lere deneysel yaklaşan oyunlar yapıyorlar. Bu strateji bazı markaların prestijlerini zedelese de günün sonunda o büyük konsol oyunlarının yapımı için de ana finansmanı sağlıyorlar ve işler tıkırında gittikçe de sağlamaya devam edecekler. -**Eren E.**





# DEVASA ATILIMLAR

Bir de Devasa Online atılımları var Square'in ama o alandaki çabalar biraz inişli çıkışlı oldu bir süre ne yazık ki. İlk önce 2002'de kapılarını açan Final Fantasy XI çıkıyor karşımıza. Düşünün, Playstation 2'ye çıkmış oyun zamanında ve 2016'ya kadar aktif kalmış -ki bu onun PS2'nin ayakta kalan son online servisi olmasını sağlamış. 2012'de Yoichi Wada Final Fantasy XI'in serinin en kârlı oyunu olduğunu açıklamış ama yani millet patır patır F2P'e dönerken 20 senedir 11$ toplasam beni de Final Fantasy serisinin en kârlısı ilan ederlerdi herhalde. En son 2015'te gelen final senaryoyla birlikte hikâyesi bağlandı ama sunucuları hâlâ dimdik ayakta.

Bir diğer Devasa oyunumuz Dragon Quest X. Ama o bizi çok bağlamıyor, zira Japonya dışında hiç çıkmadığı için bir türlü oynayamadık kendisini. Ama bu sene Japonya'da bir offline versiyonunun çıkacağı açıklandı, belki komşuda pişer bize de düşer umutlarımız var.

Ve tabii ki oyun sektörünün en büyük geri dönüşlerinden birisi var. Son aylarda adını bol bol andık: Final Fantasy XIV. Oyunun 2010'da çıkan ilk hali herkesler tarafından yerin dibine gömülüyor ve haksız yere de değil hani. Hem yapım süreci hem alınan tasarım kararları tam bir facia. Bunlardan hayal kırıklığımız olan oyunları anlatırken de bahsedeceğiz ama önemli olan Square'in tarihinde belki de en doğru adımları atarak bu yenilgiyi tamamen zafere çevirmiş olması. Zira başta "Final Fantasy markasını zedeledi" dedikleri Final Fantasy XIV, bugün 23 milyona ulaşan oyuncu sayısıyla serinin en kârlı, Square Enix'in yüzünü en güldüren oyunu. Ve size bir şey diyeyim mi, kazandıkları parayı da son kuruşuna kadar hak ediyorlar ha. **-Can**

# BATI CEPHESİNDE DURUMLAR KARIŞIK

Aslında Square Enix'in Batı'daki (bu Batı - Doğu olayına da kılım. Bu arada kime göre neye göre Batı ve Doğu?) yayıncılık macerası Arkham serisinin ilk oyununa (Arkham Asylum) Eidos'u satın almalarından sebep dahil olmalarıyla hiç de fena başlamamıştı ama sonrasının da bolca inişli çıkışlı (daha çok inişli) olduğunu belirtmek gerek. Eidos Interactive (sonradan adı Square Enix Europe oldu) Tomb Raider ve Deus Ex markalarıyla rüştünü ispatlamış güçlü bir firmaydı ve Square Enix'le birleşmeleri ekonomik güçlerini pek âlâ arttırıp, ellerindeki serilere yeni bir çehre kazandırmalarını sağladı. Kane & Lynch, Hitman gibi seriler bu çatı altında yeniden dirilirken Thief fikrî mülkü tek oyundan sonra raflarda çürümeye terk edildi. Özellikle Tomb Raider'ın yeni üçlemesi oldukça başarılı olsa da bunu daha sonradan firmadan ayrılan Hitman (ki Square saldıktan sonra çıkan üçüncü oyun pek bir beğenildi) markası veya son oyunundan sonra bir kenara bırakılan Deus Ex serisi için söylemek mümkün değil. Alt firmalardan Dontnod'un Life is Strange serisi genel olarak başarılı bir grafik sunsa da Marvel's Avengers ve firmanın bir diğer servis oyunu Outriders'ın yerden yere vuruluşu henüz hafızalarımızda taze (Outriders çok kötü olmasa da kolay unutuldu oyuncular tarafından) arkadan stabil şekilde ekranlarımıza kaosu getiren Just Cause serisinin geldiğini ve aralarda çıkıp sonradan unutulan muazzam oyun Sleeping Dogs'u da unutmamak gerek. Tüm bu karmakarışık bir gülen bir ağlayan surata sahip teatral trajedinin arasında bence parlayan bir yıldız olarak Marvel's Guardians of Galaxy gösterilebilir. Tamam oyunun aksiyon kısımları kesinlikle biraz daha cilaya ihtiyaç duyuyordu fakat hikâye anlatımı açısından da genel çıtayı yükselten gerçekten leziz bir yapımdı ve Avengers'ın başarısızlığının gölgesinin altında kalmasa firma için çok daha büyük bir başarı olabilirdi. Buradaki en büyük sıkıntı bence çıkan oyunların ya çok tekrar içermesi ya da biraz cilasının eksik çıkması. Yoksa Murdered: Soul Suspect fikir olarak iyi ama uygulamada yalpalayan bir oyun olmayabilirdi veya Sleeping Dogs'un bazı sivri köşeleri törpülense veya ikinci bir şans verilip online oyunu iptal edilmese önü çok açık olan bir seriydi. Aynı şekilde Shadow of the Tomb Raider'da da benzer bulmacaları çözüp aynı vasıfsız düşmanlarla kapışıp durmasaydık seri şu an nadasa bırakılmazdı. Sorun tam nerede bilmemekle beraber Square Enix'in Batı çıkarmaları hep eksik başarılar ve tatmin etmeyen satış rakamları olarak geri dönmüş gözüküyor. Bunda firmanın IP'lerinin değerini gözünde büyütmesi de etkili olabilir yapım sırasında atılan yanlış adımlar da. Firma öyle görünüyor ki bir süre mobil oyunlara dönerek kaybedilen milyonları geri toplamaya çalışacak Tomb Raider Reloaded gibi oyunlarla ama ben bir Guardians of Galaxy devamı veya Dishonored'dan ilham alan bir Thief oyunun görmeyi de çok isterim yeni bir Life is Strange'dense. **– Eren E.**





# DRAGON QUEST'İN OYUN KÜLTÜRÜNDEKİ YERİ

## Batılılar bilmez...

Şimdi Ömer bana kızacaktır ama *Dragon Quest*'in oyun tarihinde *Final Fantasy*'den daha önemli bir yer tuttuğuna inanıyorum. Şöyle ki, DQ'dan önce RYO türü konsollar için uyarlaması imkânsız olarak görülen bir türdü. *Wizardry* serisinden çok etkilenen Yuji Hori ve Koichi Nakamura oyunu konsollar için daha erişilebilir halde yorumlayarak J-RYO diye bir tür yaratmış ve ilk standartlarını belirlemiş oldu. Dönemin her J-RYO'sunda DQ'ten izler görebilirsiniz yani. Buna *Final Fantasy* de dahil.

İlk olmasının yanı sıra pek çok açıdan da sektöre öncülük etmiştir DQ. "Dragon Quest'in başarısı senaryo yazarlarının önemini arttıracak şekilde video oyunlarının doğasını değiştirdi" demiştir mesela üstat Shigeru Miyamoto. Özellikle konsollarda basit eğlenceliklerden ziyade kompleks oyunlar yapılabileceğinin ilk büyük örneğidir. Oyunlardaki gece-gündüz döngüsü, değiştirilebilir sınıf sistemi, takım arkadaşları için ayarlanabilir yapay zekâ gibi inovasyonların yanı sıra beşinci oyunda yer alan canavarları yakalayıp kullanabilme özelliğiyle de Pokémon'a öncülük etmiştir aslında.

Ama en önemlisi de Japon kültürü üzerindeki etkisidir. Oyun öyle bir fenomen haline gelmiştir ki tarihin ilk oyun müziği konseri ve ilk oyun temalı bale gösterisi gene *Dragon Quest* için yapılmıştır. Anime ve manga serileriyle oyun sınırları dışına taşan bir çoklu medya ürünü haline gelmiştir. Şu "Dragon Quest'in yeni çıkan oyunlarının hafta içi satışa sunulması devlet tarafından yasaklanmıştır" efsanesini de duymuşsunuzdur. Aslında o olay şöyledir: İlk oyunun ülkedeki müthiş başarısının ardından üçüncü oyunu salı günü satışa sunulmuş, oyunu oynamak için yüzlerce çocuk okulu ekince Japonya'da gündem olmuş ve bunun üzerine Enix de bundan sonra yeni oyunları cumartesi günleri satışa sunma kararı almıştır. Etkisi bu denli büyük bir oyundan söz ediyoruz.

Halen daha Japonya'da en popüler RYO serisidir *Dragon Quest*. Herhangi bir markete girdiğinizde DQ temalı atıştırmalıklar, giyim ürünleri, hediyelik eşyalar görebilirsiniz. Kendi gözlerimle gördüm yahu. **– Emre S.**



# FINAL FANTASY'NİN OYUN KÜLTÜRÜNDEKİ YERİ

## Batılılar bunu daha iyi bilir...

Final Fantasy'yle ilgili çok klasik bir söylenti vardır, mutlaka duymuşsunuzdur: O zamanlar Square'in yaptığı oyunlar çok tutunamadığı için "E hadi son bir proje yapalım, sonra dükkânı kapatırız" diye Final Fantasy 1'i yapmışlar ama oyun müthiş başarılı olunca devamı gelmiş, bir türlü "final" yapamamışlar... O zamanlar Square'in başkanlığını yapan Hironobu Sakaguchi'ye göre bu iddialar biraz abartılıymış. O zamanlar gerçekten zorluk çekiyor olsalar da asıl dertleri oyunun kısaltmasının "FF" olmasıymış, hatta başta *Fighting Fantasy* ismini düşünmüşler ama o isimde başka bir kutu oyunu olduğu için *Final Fantasy*'de karar kılmışlar. (İyi ki de öyle yapmışlar, dövüş oyunu mu oynuyoruz J-RYO mu, o ne biçim isim?)

Final Fantasy, Square'in tabutuna son çiviyi çakmadı, aksine şirketin bugünlere gelmesinde kesinlikle büyük bir etkisi oldu. Emre'nin de üzerinde durduğu gibi Japonya için Dragon Quest bambaşka bir çılgınlıktı ama Final Fantasy de çok geçmeden popülerlikte ona yetişti ve kendisinden sonra gelen birçok oyuna da ilham oldu. Aynı Dragon Quest'in Final Fantasy'ye ilham olduğu gibi…

"Batılılar bunu daha iyi bilir" diyorum gerçi ama yakın zamana kadar onu da nasıl bildiğimiz fazlaca karmaşıktı aslında. Final Fantasy 1'in popülerliği Nintendo of America'nın ilgisini çekince seri Japonya dışına açıldı ama aslında bizim Final Fantasy II olarak bildiğimiz oyun FF IV'tü; Final Fantasy III ise aslında Final Fantasy VI… Kafalar iyice karıştı, biliyorum. Ancak serinin Japonya dışında asıl popülerliğini o zamanlar büyük bir yükselişte olan Playstation 1'e çıkan ve seriyi 2D'den 3D'ye taşıyan Final Fantasy VII oldu. (Bu sefer doğru isimle çıkartmışlar hem) Sonrasında da seri adım adım şirketin en çok satan markası olma yolunda adımlarını hızlandırdı. Şu günlerde 35. yıl dönümünü kutlamakta olan Final Fantasy serisi sadece Square'e yaramadı, özellikle de Japonya dışında J-RYO salgınının yayılmasında önemli bir rol oynadı anlayacağınız. Bu koca tarihe kendiniz de tanıklık etmek isterseniz bulması ve oynaması şu zamana kadar nispeten çok daha zor olan ilk altı Final Fantasy oyununu Pixel Remaster'lanmış halleriyle Steam'de bulmanız mümkün. Ben geçtiğimiz sene içinde kendime seri maratonu yaparak Final Fantasy sevgimi daha da bir perçinledim, J-RYO seviyorsanız size de tavsiye ederim. **-Can**







# TOP 5 HAYAL KIRIKLIĞI

## 1 FINAL FANTASY XIV

“Ya siz değil miydiniz daha birkaç ay önce Final Fantasy XIV öven?” Ee, evet bizdik. Ama şimdi övüyor olmamız Final Fantasy XIV'ün ilk çıktığında tam bir tren enkazı olduğu gerçeğini değiştirmiyor. Yine de bence tam anlamıyla ibretlik bir hikâye FF XIV'ün düşüşü ve yeniden doğuşu. Bug dolu ve felaketle sonuçlanacağı bariz beta sürecinin ardından inat edip yine de oyunu çıkartıyorlar ama öyle bir suratlarında patlıyor ki, bugün bile o ilk hali tarihin en kötü oyunları arasında sayılıyor FFXIV'ün. Düşünün, o zamanlar şirketin başkanı olan Yoichi Wada çıkıp oyunculardan özür diliyor “Ya biz bi' halt yedik…” diye. Sonra Dragon Quest X'un başındaki Naoki Yoshida geçiyor projenin başına -ki hikâyedeki dönüm noktası kesinlikle bu. Diyor ki “Ben bu projeyi kurtarırım ama dediğim her şeyi yapacaksınız”. Ee, başka çareleri yok; proje zaten patlamış, kabul ediyorlar. Yoshida oyunculardan geri bildirim toplamaya başlıyor, onlarla iletişime geçiyor; ne istediklerini, neyi beğenmediklerini öğreniyor. (Bu süreçte başlattığı “Letters From the Producer” adındaki blog yazıları bugün HÂLÂ devam ediyor bu arada. Ben bu yazıyı yazdığım sırada 69. bölümü yayınlanmıştı hatta) Sonuç olarak topladığı geri bildirimler sonucunda çok cesur, çok büyük bir karar alıyor Yoshida: “Bizim bu oyunu baştan yapmamız lazım.” Sonrası tarih zaten. A Realm Reborn çıkıyor ve oyuncuların isteklerinin çoğuna karşılık veriyor. Yapımcıların projeye olan tutkusunun farkında oyuncular yapımcı ekibi destekliyor ve Final Fantasy XIV bir zamanlar gömülü olduğu mezardan kalkıp yavaş yavaş en zirveye olan tırmanışına başlıyor böylece… **-Can**





2

## FINAL FANTASY X-2

Hayatımda hiçbir oyun FFX-2 kadar hayal kırıklığına uğratmamıştır beni. Hayır oynanışı iyidir, hikâyesi de aslında iyidir. Hatta çok sevdiğim, yüzlerce kez izlediğim sahneleri bile vardır. Ama sorunu FFX'un devamı olması. FFX benim ve daha birçok oyuncu için adeta kutsal bir şey ve FFX-2 de cami duvarına işemek gibi. Bir karakter bir tanrıça olmaya ne kadar yaklaşabilirse Yuna o kadar yaklaşmıştır gözümde. Ve FFX-2 onu popstar yapmayı tercih etmiş, ona abidik gubidik kıyafetler giydirtmiş, terelelli görevlere koşturtmuştu... Hayal kırıklığı olmasının sebebi kötü oyun olması değildi, devamı olduğu oyunun biricikliğini ayaklar altına almasıydı. **-Ömer**



3

## MARVEL'S AVENGERS

Square Enix'in elindeki markayı nasıl kullanacağını bilemeyişinin en güzel ve yakın örneklerinden birisi Avengers. Aslında Guardians of the Galaxy gibi tek kişilik tecrübeye odaklanmış olsa çok daha başarılı olabilecek bir oyunken "Hadi bunu Online tecrübeye çevirip nasıl mikro ödemeye boğabileceğimizi bulalım!" diyerek kendi ayağına sıkmış durumda. Zira oyunun tek kişilik hikâyesi hiç fena değildi. Karakterler tam potansiyellerine ulaştıklarında oynamak da keyifliydi. Ama işin içine o Online elementleri girdiği anda oyun kafa üstü yere çakılıyor! Karakterlerin yeteneklerini kuşa çevirip "Seviye atladıkça açarsınız" demeleri ve seviye kasmayı tamamen angarya haline getirmeleri, oyuna doğru düzgün End-game koymadan "Hadi şimdi ekipman kasın" yapmaları, oyunun güzel kozmetiklerinin neredeyse tamamının sizin oyunu oynamanızla değil de banka hesabınızdan yapılacak işlemlerle geliyor olması falan derken çuvallamasına değil de Square'in hâlâ aynı mantıkta gidip oyunu kurtarabileceğini düşünmesine şaşırıyorum asıl. **-Can**

4

## DISSIDIA: FINAL FANTASY NT

Crisis Core'u bir tarafa koyarsak en sevdiğim Final Fantasy yan oyunu PSP'ye çıkan Dissidia'dır. DMC ve Advent Children'ın karışımı süper aksiyon bir oynanışa sahip bir dövüş oyunu açığı var bence şu an dünyada ve Dissidia tam olarak oydu. Tek gereken modern konsollara ve PC'lere bir Dissidia yapılmasıydı. Hatta Dissidia NT'nin oynanışı da tam olması gerektiği gibiydi, mükemmeldi. Ama sanıyorum Square Enix'te kodamanların biri "Ya gençler takım oyunlarını seviyormuş, takım oyunları çok para yapıyormuş, bunu da takım oyunu yapalım" falan demiş ve kimse de bu fikrin saçmalığını yüzüne vuramamış olmalı. Oyun 3'e 3 oynanıyordu ve kimse abartı kaostan dolayı ne kendinin ne rakiplerinin ne takım arkadaşlarının ne yaptığını anlayabiliyordu. Dünyanın düzgün yapılmış bir Dissidia'ya hâlâ ihtiyacı var. 1'e 1 olmak kaydıyla. **– Ömer**



5

## BABYLON'S FALL

Hah, bu da Square Enix'in batırdıkları kulübünün son üyesi. Bu aya incelemesini yapmayı planlıyorduk ama dağıtıcı tarafından kod ulaşmadığı için rafa kaldırmak zorunda kaldık. Zira demosu bile yeterliydi oyunun nasıl bir felaket olduğunu anlamak için. Grafikler stilize olsun diye bir şeyler yapmaya çalışmışlar ama "şekil" durmak bir yana "Aa, oyun PS3'e de mi çıktı acaba?" izlenimi yarattı bende. Oynanış fena değil, ileride daha da açıldığı söyleniyor ama tam oyun parası verdiğimiz oyunlarda "live service" bahanesiyle mikro-ödemeleri dayamak artık azalarak bitse mi acaba? Babylon's Fall da yine boğazımıza kadar mikro-ödeme dayayan oyunlardan birisi anlayacağınız üzere. Square de bu sefer hatasını hızlı anlamış olacak ki oyunun çıktığı hafta "Biz bunu düzeltmek için ne yapabiliriz?" diye form doldurtmaya başladı oyunculara. "Oyuncularınızı söğüşlemeye çalışmak yerine keyifli oyun yapmayı hedef alabilirsiniz mesela" diye yazıp yollamamak için zor tutuyorum kendimi inanın… Yoshi-p'den hiç mi bir şey öğrenmediniz yahu? **-Can**



# GELİYOR GELMEKTE OLANLAR

Hadi tüm bu tantanayı ve dramayı biraz geride bırakıp Square'ın geleceğine bakalım biraz. Şu kesin, firma yeni IP'ler yaratmak konusundaki yaratıcılığını kesinlikle kaybetmeyerek yoluna tam gaz devam etmek istiyor, bunun yanında eski markalarına gereken sevgiyi göstereceğini de şimdiden öngörebiliriz (ben gördüm yani sevgiyi sizi bilmem).

## FORSPOKEN

İşte nasıl çıkacağıyla ilgili en büyük şüphe bulutlarının üstünde dolandığı, yapımına çok para harcandığı her çıkan fragmanda belli olan oyun. Yani fantastik bir dünyaya hasbelkader düşme simülasyonu Forspoken (anime jargonunda isekai diyeyim anlayan anlasın). Oyun Final Fantasy XV'den beri ses çıkmayan Luminous Engine'in geliştirilmiş bir versiyonunu kullanıyor ve eğer bir SSD'ye yüklemediyseniz sizi DLSS'in bile kurtaramayacağı kadar hızlı bir şekilde dünyasında dolaştıracak özelliklere sahip. Şaka maka harika bir warrior / mage klası gibi görünen ana karakterimizin rakiplerini epey havalı büyülerle bertaraf edeceği oyun yakın zamanda Ekim'e ertelendi ki bence iyi de oldu. SE bu çok para harcadığı yeni bebeğiyle işi şansa veya ilk gün yamalarına bırakmak istemiyor belli ki. Çıkış tarihi 11 Ekim 2022.



## THE DIOFIELD CHRONICLE

Bu da Square'ın hardcore oyunculara damardan yürüdüğü oyunlardan biri olacak gibi. Yine üç krallık var ortada, bunların birbirleriyle bir derdi de var tabii yoksa konu akmaz. Biz de işte bunlardan birinin prensi veya kıdemli serkeş savaşçısı falanızdır kesin, yani mevzu bildik. Ben daha bu ay benzer bir konuyu Triangle Strategy'de deneyimlediğim için "ayhhh" falan oldum yayınlanan fragmanı izlerken ama oynarken de deli gibi keyifleneceğim gerçek zamanlı taktik strateji ortaya karışık yanarlı dönerli bir savaş sistemini duyunca da ağzımın suyu akmadı değil tabii. Yani anlayacağınız üç krallık bahane, savaş sistemi ve sanat tasarım şahane bir oyun bizi bekliyor gibi bu yüz bininci üç krallığın mücadelesi öyküsünde. Bu yıl çıkacakmış.

## DRAGON QUEST 3 HD – 2D REMAKE

Serinin iki boyutlu döneminin en iyi oyunu olarak gösterilen üçüncü oyununa nihayet bir remake geliyor. Octopath Traveller'in görsel tarzına benzer şekilde grafikler 2,5 boyutlu olacak şekilde elden geçiriliyor ve bana göre olağanüstü gözüküyor. Batıya da çıkacağını düşündüğüm için dört gözle bekliyorum.





# FRONT MISSION REMAKE

Bakın ben çok sık Allah'ın adını ağzıma almam ama son Sony sunumunda bu arkadaş duyurulduğunda net bir "ALLAH!" demedim değil. Çünkü Front Mission serisi çoğunuzun bilmediği en iyi taktik stratejilerden birisi. Çünkü gerçekçi bir dünyada akan senaryosu süper. Çünkü görev dizaynları harika. Çünkü içinde hayvan gibi modifiye edebileceğiniz robotlar var. Robot var ROBOT! Neyse efendim bunun da remake'i geliyor işte, hatta ikinci oyununki de yapım aşamasındaymış; hele bir de 3. oyununki gelse ortalık yıkılacak. Öyle böyle bir marka değil yani Front Mission, tetikte olun bu yaza. Bu içinde çıkacak olan Star Ocean Radical Dreamers Edition'ı da arada anmazsam olmaz.

# STAR OCEAN: THE DIVINE FORCE

Herhalde JRYO sevenler hiçbir yıl bu kadar şımartılmamıştır. Köklü ve bir mevzuyu iki saatte anlatangillerden olan Star Ocean serisi de berbat saç grafikleriyle bu yıl arz-ı endam edecek. Ben 3 oyundan nefret edip Last Hope'u ayıla bayılan oynayanlardanım ve son çıkan upuzun isimli oyun hakkında da karışık görüşler olduğunu bilecek kadar seriyi takip ediyorum. Oyunun yapımcısı Tri-Ace deneyimlidir, iyidir hoştur ama o saçları düzeltmezlerse vallahi tadım tuzum kaçar. Hele ki Xenoblade Chronicles 3 de duyurulmuşken bu oyunun dikkat çekmesi çok zor. Bu da 2022'de orta derecede beklediklerimden ama ertelenmesi yüksek ihtimal.



# VALKYRIE ELYSIUM

Açık konuşayım bok gibi cell shade, çağ dışı grafiklere sahip bu oyunun ne görselliğinden ne de Nier'den apartma gibi duran aksiyon yapısından hoşlandım. Evveliyatında 2D bir side scroller aksiyon oyunu olan Valkyrie serisi de yeni oyununa kavuşuyor ama ilk gösterim benim pek içimi açmadı, cilası az aksiyonu bol oyunlarda bugün klasmanında oynar geçeriz gibi kendisini. Bu da bu yıl çıkacağını iddia etmekte.

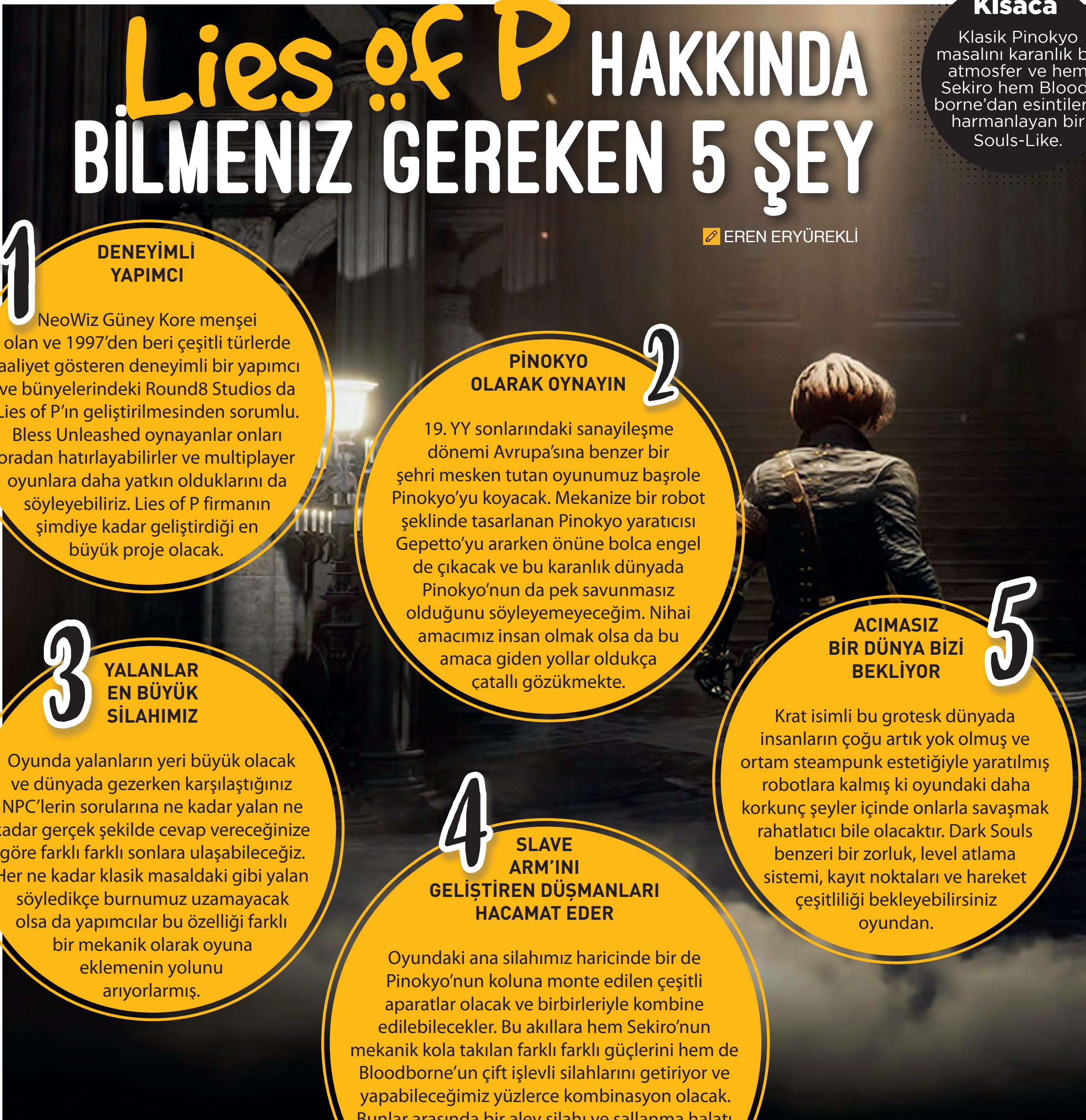


# DRAGON QUEST X – OFFLINE

Serinin 10. oyunu bir DVO-RYO olarak sadece Japonya'ya çıkmış ve benim gibi Batılı hayranlarını hayli üzmüştü. Şimdi de oyunun tamamen çevrimdışı şekilde oynanabilecek, klasik DQ'lar gibi öykü moduna sahip bir sürümü çıkıyor. Gene Batıya gelmezse yıkılırım… **– Emre S.**

# FINAL FANTASY XVI

Birkaç on yıl sonra adını yazmaya Romen rakamlarının yetmeyeceği serinin yeni oyunu ilk ve pek de heyecan uyandırmayan fragmanının ardından sessizliğe gömülmüştü ve yakın dönemde çok daha alacalı bulacalı mümkünse güncellenmiş grafiklere sahip bir görsellikle geri dönecek gibi görünüyor. Uzun zamandır seriye hâkim olan bilim kurgusal ortamları yapımcı Naoki Yoshida'nın (FF XIV'ü bataktan kurtaran adam aynı zamanda) duayeni olduğu Orta çağ Fantezisi ortamları için terk ediyoruz bu sefer ve karanlık bir öykü de bizleri bekler gibi. Bu sefer tek bir karakterimiz olacak yöneteceğimiz. Neyse ki 3 değil 6 fraksiyon var dünyanın kontrolünü elinde tutan (5 aile dünyayı yönetiyor hey hey hey!) ve serinin olmazsa olmazı summonlar öyküde önemli bir yer tutacaklar. Bizim Clive isimli ana karakterimizse hem kılıç hem büyü elinde avucunda ne varsa yaşadığı trajediyi misliyle karşı tarafa ödetmeye ant içmiş bıçkın bir savaşçı olacak. Bahar aylarında oyunla ilgili daha çok bilgi paylaşılınca biz de daha geniş bir dosya yaparız elbette ama bu yıl 35. Yılını kutlayacak olan serinin yeni oyununu devasa bir heyecanla bekliyoruz her seferinde bunun son olmayacağını umut ederek.
**– Eren E.**



# Lies of P HAKKINDA BİLMENİZ GEREKEN 5 ŞEY

**Kısaca**

Klasik Pinokyo masalını karanlık bir atmosfer ve hem Sekiro hem Bloodborne'dan esintilerle harmanlayan bir Souls-Like.

EREN ERYÜREKLİ

## 1 DENEYİMLİ YAPIMCI

NeoWiz Güney Kore menşei olan ve 1997'den beri çeşitli türlerde faaliyet gösteren deneyimli bir yapımcı ve bünyelerindeki Round8 Studios da Lies of P'ın geliştirilmesinden sorumlu. Bless Unleashed oynayanlar onları oradan hatırlayabilirler ve multiplayer oyunlara daha yatkın olduklarını da söyleyebiliriz. Lies of P firmanın şimdiye kadar geliştirdiği en büyük proje olacak.

## 2 PİNOKYO OLARAK OYNAYIN

19. YY sonlarındaki sanayileşme dönemi Avrupa'sına benzer bir şehri mesken tutan oyunumuz başrole Pinokyo'yu koyacak. Mekanize bir robot şeklinde tasarlanan Pinokyo yaratıcısı Gepetto'yu ararken önüne bolca engel de çıkacak ve bu karanlık dünyada Pinokyo'nun da pek savunmasız olduğunu söyleyemeyeceğim. Nihai amacımız insan olmak olsa da bu amaca giden yollar oldukça çatallı gözükmekte.

## 3 YALANLAR EN BÜYÜK SİLAHIMIZ

Oyunda yalanların yeri büyük olacak ve dünyada gezerken karşılaştığınız NPC'lerin sorularına ne kadar yalan ne kadar gerçek şekilde cevap vereceğinize göre farklı farklı sonlara ulaşabileceğiz. Her ne kadar klasik masaldaki gibi yalan söyledikçe burnumuz uzamayacak olsa da yapımcılar bu özelliği farklı bir mekanik olarak oyuna eklemenin yolunu arıyorlarmış.

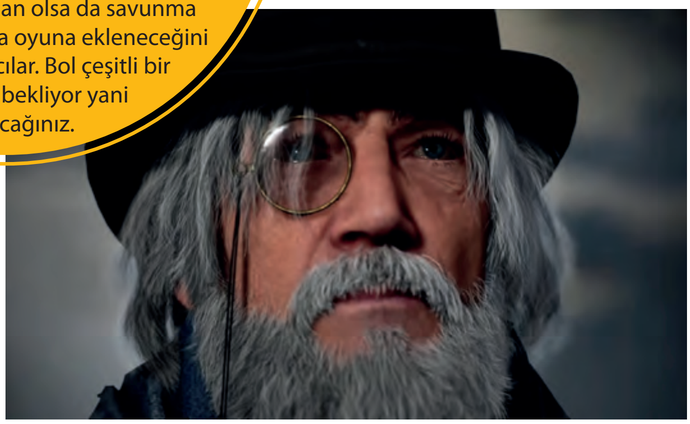
## 4 SLAVE ARM'INI GELİŞTİREN DÜŞMANLARI HACAMAT EDER

Oyundaki ana silahımız haricinde bir de Pinokyo'nun koluna monte edilen çeşitli aparatlar olacak ve birbirleriyle kombine edilebilecekler. Bu akıllara hem Sekiro'nun mekanik kola takılan farklı farklı güçlerini hem de Bloodborne'un çift işlevli silahlarını getiriyor ve yapabileceğimiz yüzlerce kombinasyon olacak. Bunlar arasında bir alev silahı ve sallanma halatı ilk göze çarpanlardan olsa da savunma amaçlı aparatların da oyuna ekleneceğini belirtmiş yapımcılar. Bol çeşitli bir aksiyon bizi bekliyor yani anlayacağınız.

## 5 ACIMASIZ BİR DÜNYA BİZİ BEKLİYOR

Krat isimli bu grotesk dünyada insanların çoğu artık yok olmuş ve ortam steampunk estetiğiyle yaratılmış robotlara kalmış ki oyundaki daha korkunç şeyler içinde onlarla savaşmak rahatlatıcı bile olacaktır. Dark Souls benzeri bir zorluk, level atlama sistemi, kayıt noktaları ve hareket çeşitliliği bekleyebilirsiniz oyundan.





**TÜR:** Aksiyon/RYO/Soulslike | **PLATFORM:** PC, PS5, Stadia, X BOX Series X|S | **YAPIM:** NeoWiz | **DAĞITIM:** NeoWiz | **ÇIKIŞ TARİHİ:** Belirsiz

AKIL FİKİR

# ÇUVALDIZI BİRAZ DA SEVDİĞİMİZ ŞEYLERE BATIRSAK YA...

CAN ARABACI



Bu satırları yazıyorum ya, bir yandan da "İyi mi yapıyorum acaba?" diye düşünüyorum. Çünkü kesinlikle birileri yazının ana fikrini anlamayıp "Sen Elden Ring'e saydırmışsın!" olarak algılayacak bunu, sonra ben diyeceğim "Saydırmadım; çıkart, göster!" Sonra olaylar alıp yürüyecek oradan falan… Ee, günümüzün en büyük sorunlarından biri karşısındaki insan farklı bir fikirdeyse onu sindirmeye çalışmak, onu "ikna etme zorunluluğu" hissetmek. Halbuki komik olan şey şu, aslında Elden Ring'in çok iyi bir oyun olduğu konusunda çoğunuzla hemfikiriz. Öyle olmasam "Bunu da platinlerim ben!" diye oyunun sonuna kadar gelmişken alternatif boss'ları pataklama peşinde koşmazdım herhalde?

Neyse, FromSoftware gerçekten de bunca yıllık tecrübesini başarıyla damıtmış, Sousborne mekaniklerini büyük ölçekte bir dünyaya güzelce yedirmeyi başarmış. Ben inceliyor olsaydım temizinden bir 9 puan alırdı yine, üzerine belki biraz daha düşünürsem bir 0.5 daha bile ekleyebilirdim üstelik. Ama gelin görün ki hem sektörün hem de hayranların bir kısmının iddia ettiği gibi 10/10'luk, kusursuz bir oyun da değil kesinlikle. Hele ki "Açık dünya oyunlar için bir devrim! Nasıl da kendini tekrar etmeden yenilikçi bir şekilde…" falan şeklinde tirat atanlara koca bir "YUH!" çekmek istiyorum gördükçe. Elden Ring tekerleği baştan icat eden, müthiş özgün bir oyun değil arkadaşlar. Bunu kabul edelim öncelikle. Kendinden önce gelenlerin işleyen parçalarını güzelce içe içe geçiren, devasa bir dünya formülüne ekleyerek rafine eden bir oyun az önce de dediğim gibi. Ama tutup da diğer Souls benzeri oyunlarda yapmadığımız, çok aşırı yeni neyi yapıyoruz?

İkna olmadınız mı? O zaman şöyle minik bir test yapalım. Sizce hangi FromSoftware oyunundan bahsediyorum, tahminde bulunun: Öldüğünüzde topladığınız tüm kaynakları kaybediyorsunuz ve gidip öldüğünüz yerden geri almanız gerekiyor; belli noktalarda dinlenme noktaları açıyorsunuz ama dinlenirseniz bütün yaratıklar tekrar canlanıyor. Geçmeye çalışırken ömrünüzü emikleyen, ruhunuzu zehirleyen bir bataklık mutlaka bulunuyor. Keman ezgileriyle desteklenen karanlık, depresif bir atmosferi ve etraftan topladığınız yapboz parçalarıyla anlamaya çalıştığınız ketum bir hikâye anlatımı var. Diğer oyuncuların bıraktığı mesajları görebiliyor, onların ölüm anlarına tanıklık edebiliyorsunuz. Bir döngü ve ölememezlik durumu hikâyeye yedirilmiş, biz de oyunun sonunda bu döngüyü devam ettirme ya da kırma arasında bir seçim yapabiliyoruz. Bildiniz mi hangisi? :)

Tekrar altını çizme ihtiyacı hissediyorum: Bu Elden Ring'i sevmediğim anlamına gelmiyor ya da FromSoftware hep aynı şeylerin üzerinden gidiyor diye kötü oyun yapıyor demek değil kesinlikle. Bunu başka bir sorunu aydınlatmak için dile getiriyorum. Elden Ring, Soulsborne'ların açık dünyaya attığı adım olduğu için haliyle benzer zamanda çıkan açık dünya oyunlarıyla karşılaştırılıyor. Assassin's Creed'inden tutun da Horizon'a kadar herkes bu karşılaştırmadan nasibini almış durumda. Hatta geçenlerde OGZ Discord'unda buna dair bir sohbet geçti -ki beni büyük ölçüde bu yazıyı yazmaya iten de o oldu. Bütün açık dünya oyunlarında harita açma mekaniği olarak kulelerden bıktığını söylemişti bir arkadaşımız ama bunu derken Elden Ring'in de kule değil, harita parçası toplayarak harita açma mekaniği kullandığından rahatsız olmamıştı. Benzer şekilde sosyal medyada ya da başka sitelerde yapıldığını sürekli gözlemlediğim bir başka eleştiri de açık dünya oyunlarında hep aynı şeyleri yapıyor olmamız, aynı düşmanlarla savaşmamız ancak ne hikmetse Elden Ring'in aynı bosslarla sizi tekrar tekrar dövüştürdüğünden, hatta önceki Soulsborne boss mekaniklerini tutup da Elden Ring bosslarına giydirmelerinden şikâyet etmiyor kimse. Bu durumda sevdiğimiz bir oyun olduğu için Elden Ring'e iltimas mı geçiyoruz? Çünkü mesela Elden Ring'i yüceltmek için Horizon gömmek (sorun olduğu iddia edilen şeyler ikisinde de varken) bana biraz samimiyetsiz geliyor. Ya da mesela spesifik olarak Ubisoft gömmek istiyorsanız bu en doğal hakkınız ama "Watch_Dogs'ta olan drone mekaniğini alıp Assassin's Creed'de kartal olarak kullanmışlar" kısmı sizin için sorun oluşturuyorsa FromSoftware'in neredeyse bütün oyunlarını tamamen aynı iskelet üzerine kuruyor olması da sorun olmalı herhalde, değil mi?



# ELDEN RING ÜZERİNE DÜŞÜNCELER

ESER GÜVEN

Geçen ay onca zaman yolunu gözlediğim, incelemesi için kendimce hazırlıklar yaptığım *Elden Ring*'in bana nasıl oyun oynadığını anlatmış, incelemesini neden yapamadığımı açıklamıştım. Sağ olsun Onur imdadıma yetişmiş ve böylesine zor ve derin bir oyunun altından da müthiş biçimde kalkmıştı. Aslında o gamepad olayı ve günlerce Elden Ring'e uzaktan kedinin ciğere baktığı gibi bakmak benim için can sıkıcı bir süreçti. Ama sonrasında oyunu oynayabilmeye başlayınca gördüm ki aslında benim lanet olarak düşündüğüm şey aslında bir lütufmuş.

Öncelikle şunu söyleyeyim: Bu bir inceleme değil; bu bir incelemenin devamı da değil. *Elden Ring* incelememizi okumak istiyorsanız aradığınız yazı geçen ayki sayımızda. Bu *Elden Ring* hakkında büyük bir hevesle anlatmak istediğim şeyleri aktaramadığım için bir nevi iç dökme yazısı.

*Elden Ring*'i inceleyememiş olmama lütuf dedim ya, hemen açıklayayım. Onur oyunu 84 saatte bitirmişti. İncelemeyi yetiştirmek için elimizdeki kısıtlı vakti de düşününce gerçekten de müthiş bir performans. Çünkü malumunuz, erken incelemelerde oyunu tamamen körlemesine oynamak gerekiyor, takılma gibi bir lüksünüz de yok. Adam bossların taktiklerini falan tamamen kendisi bulmak zorundaydı ve Co-Op gibi bir şansı da yoktu. Bense şu an 98. saatteyim ve oyunun yarısına bile gelmedim.

Yoo, herhangi bir bossta takıldığım için bu kadar zamanım gitmedi. Çoğu boss'u kendimce oldukça rahat biçimde geçtiğimi de söyleyebilirim, bir tek kendisiyle çok ama çok erken yüzleştiğim için Radahn biraz uğraştırdı ama onun da her saniyesinden ayrı keyif aldım. Ha ama yine de siz siz olun, Godrick'ten sonra Caelid'e gidip de elinizde +4 silahınızla Radahn öldürmeye çalışmayın :) Benim bu kadar sürede hâlâ az ilerleme kaydetmiş olmamın sebebi çok farklı. Şöyle diyeyim, oyunun göreceli olarak ufak bir bölgesi olan Leyndell Royal Capital'de bile yaklaşık 10 saat harcadım ben. *Dark Souls 1* ruhunu yansıtan iç içe geçmiş bölgeleri ve kısayolları, mimarisi, şehrin altındaki kocaman kanalizasyonu *(Blighttown'ı aratmadı gerçekten orası da -Can)*, bir sürü mini boss'u, özenle saklanmış hazineleri falan derken normalde bir oyun bitirmeye yetecek olan bu süreyi başkentin sokaklarında hayran hayran dolaşarak geçirdiğimi fark ettim.

Çünkü Elden Ring bitmesini hiç istemediğim tarzda olağanüstü bir deneyim olmuş. O kadar sevdim ki, oyunu bitirme odaklı değil "görmediğim şey kalmasın" odaklı oynuyorum. Eğer bir oyun size bu duyguyu yaşatıyorsa, onca saatten sonra bile 'bitsin artık' diye düşündürmüyorsa o oyun iyi bir oyundur.

Yalan yok, Elden Ring'in ilk gerçek oynanış videolarını izlediğimde kafamda devasa soru işaretleri oluşmuştu. Açık dünya olmasını eleştirmiş, tehlike hissinin azaldığını düşündüğümü söylemiştim. Bundan daha fazla yanılamazdım herhalde. Tehlike hissi de orada, tehdit altında olma düşüncesi de. Teke tekte zorlu düşmanlarla (bakın boss demiyorum) kapışırken son vuruşta yaşanan o adrenalinde… Daha yeni Capital'in altındaki zindanlarda Omen ile kapışırken dişlerimi sıktığımı fark ettim mesela, ölürsem 100 bin rünümün buhar olacağı düşüncesiyle sağlam stres yaşadım.

Kısacası, hissettirdikleriyle buram buram bir Souls oyunu bu.

Evet oyunun PC performansı kötü. Emin olun ben de yavaşlamalar, donmalar, hatta bazen hızlı çekimler olduğunda küfrediyor, FromSoftware'in kulaklarını çınlatıyorum. Ama on saniye sonra yine Elden Ring'in büyüsüne kaptırmış halde buluyorum kendimi, yani teknik sorunları bile oyunun değerini zerre azaltmadı gözümde.

Ya bir de biliyor musunuz, ben oyunun sanat yönetimine ba-yıl-dım. Yüksekçe




bir yere çıkıp ayaklarınızın altında uzanan haritayı görmek, Erd Tree'lerin o ihtişamlı silüetleri, şato ve kalelerin görkemli mimarileri, odalardaki detaylar falan gerçekten de benim oyunu oynama hızımı yavaşlatıyor, bunu çok net fark ettim :) Bölge tasarımlarının ve mimarilerin farklılığı, mesela Caelid'e adım attığınız anda dünyanın "Ben seni üzerim yavrum" hissi vermeye başlaması gibi şeyler benim çok hoşuma gitti. Üstüne bir de kılıçla falan vurulan darbelerde kan lekelerinin de açısal olarak yere fışkırması gibi detayları ekleyince bana göre Elden Ring tam bir görsel şölen. Aksini söyleyenin alnını karışlarım, elim hazırda bekliyor bak.

Açıkçası oyunun bu kadar devasa bir oyun dünyasına sahip olacağını tahmin etmemiştim. Eminim oyunu oynayan herkes ilk kez o asansöre binip de yaklaşık 15 saniye süren aşağı doğru yolculuğun ardından gözlerine inanamamıştır. Bir açık dünya oyunu yapacaksanız böyle yapın, insan o dünyada yerinin küçük olduğunu boyutsal olarak da hissetmeli. Ne de olsa biz zavallı bir Tarnished'iz.

Ben tüm Soulsborne oyunlarında NPC'lere de büyük önem verenlerdenim. Oyunun hikayesini etkisi olsun ya da olmasın kaçırdığım görev zinciri olsun istemem, bu NPC'lerin geçmişlerini, eşyalarda ve diğer ekranlarda onlarla ilgili verilen bilgileri dikkatlice okurum. Belki de o yüzden *Elden Ring*'deki çok sayıda NPC'nin birbirinden farklı hikayeleri beni gerçekten de etkilemeyi başardı. Bakın sadece Ranni gibi doğrudan oyunun sonuna etkisi olan, çok aşamalı görevlerden bahsetmiyorum. Çoğunuzun varlığından bile haberi olmadığı Boc'un görev zinciri örneğin (Onur'a sordum, OYUNDA MAYMUN MU VARDI? dedi). Hiçbir şeye etkisi yok, hatalı bir ilerleme yaparsanız oyun dünyasının bir kenarında ölüp gidiyor ve ruhunuz bile duymuyor. Ama sonuna kadar gittiğinizde öyle hüzünlü bir hikâye parçacığı ki bu. Ucunda ne bir ödül var ne bir başarım ne başka yerde bulamayacağınız bir silah. Sadece ve sadece bir karakter ve onun öyküsü.

Bakın size bir detay daha söyleyeyim, oyunda yalnızca birkaç yerde karşılaşabildiğiniz, hatta belki de yolunuz düşmediği için hiç görmeden oyunu bitirmiş olabileceğiniz ilahi söyleyen vampirler. Bu yaşlı vampirler Latince bir şarkı söylüyor, ama dost değiller. Genelde Souls oyunlarında bu tür şeyler bir NPC ile tanışmanızla sonuçlanır, çünkü onlar konuşur. Bu yaşlı vampirler ise huzurlarını bozana kadar ilahilerini okumaya devam ediyor, saldırdığınızda ise yaşlarından beklenmeyecek bir çeviklikle canınıza okuyorlar. Söyledikleri ilahi de doğrudan oyunun lore'u ile iç içe geçmiş:

O locus ille, beatus quondam, nunc deminuit.

*Ah bir zamanların bereketli toprakları, şimdilerde mahvoldu.*

Nos destinatae matribus, nunc fiunt turpes.

*Kaderimizde anne olmak vardı, şimdiyse birer Lekelenmişiz.*

Ploravimus lacrimavimusque, sed nemo nos consolatur.

Çok ağladık ve gözyaşı döktük, ama teselli edenimiz yok.

Aureum cui irascebaris?

*Altın olan, sen kime kızdın böyle?*

Böyle ince ayrıntılarla dolu bir oyun sevilmez de ne yapılır, siz söyleyin.

Ha, illa eleştirecek bir şey bulalım deyince tabii ki bulmak kolay, sonuçta kusursuz bir oyun değil Elden Ring. Ben "Mini zindanlar birbirine benziyor, bazı bosslar birden çok yerde kullanılmış" gibi şeylere pek takılmadım, beni hiç rahatsız da etmedi. Ama mesela oyunun başarımları genel Souls zorluğunun inanılmaz gerisinde kalmış ve özensiz olmuş. *Elden Ring*'in hiçbir başarımı oyunu NG+ oynamayı gerektirmiyor, hadi bunu bir kenara bırakalım ama araştırmayı ve bulmayı da teşvik etmiyor maalesef. *Dark Souls 3*'te "tüm yüzükleri bul" başarımında sadece NG+2'de bulunabilen yüzükler vardı mesela, çünkü oyunun size sunduğu her bir yüzüğü bulmanız gerekirdi. Elden Ring ise oyuna mesela 64 tane Spirit Ash ekleyip "Legendary olan 6 tanesini bul, yeter" diyor. 100'den fazla Talisman arasından "8 tane Legendary bul, gerisine karışma" diyerek başarım veriyor. Yani o legendary başarımlar yine olsun, ama keşke *tamamlama* sevenleri de biraz düşünselerdi diye düşünmeden edemedim.

Tahminimce benim *Elden Ring*'i gönlümce bitirmem yaklaşık 150 saat sürecek. O sürenin sonuna geldiğimde de şu anki düşüncelerimin değişeceğini hiç sanmıyorum: Elden Ring benim için 9.5'luk bir oyun. Yalnız bir şeyi gerçekten çok merak ediyorum, Miyazaki bundan sonra kalkıp da "Açık dünya iyiydi güzeldi ama çok yorucuydu" diyerek yine lineer bir oyuna mı dönecek, yoksa "Artık bundan aşağısı kimseyi kesmez, ver elini açık dünya!" diyerek kendi ayağına mı sıkmış olacak?



174

# İNCELEME

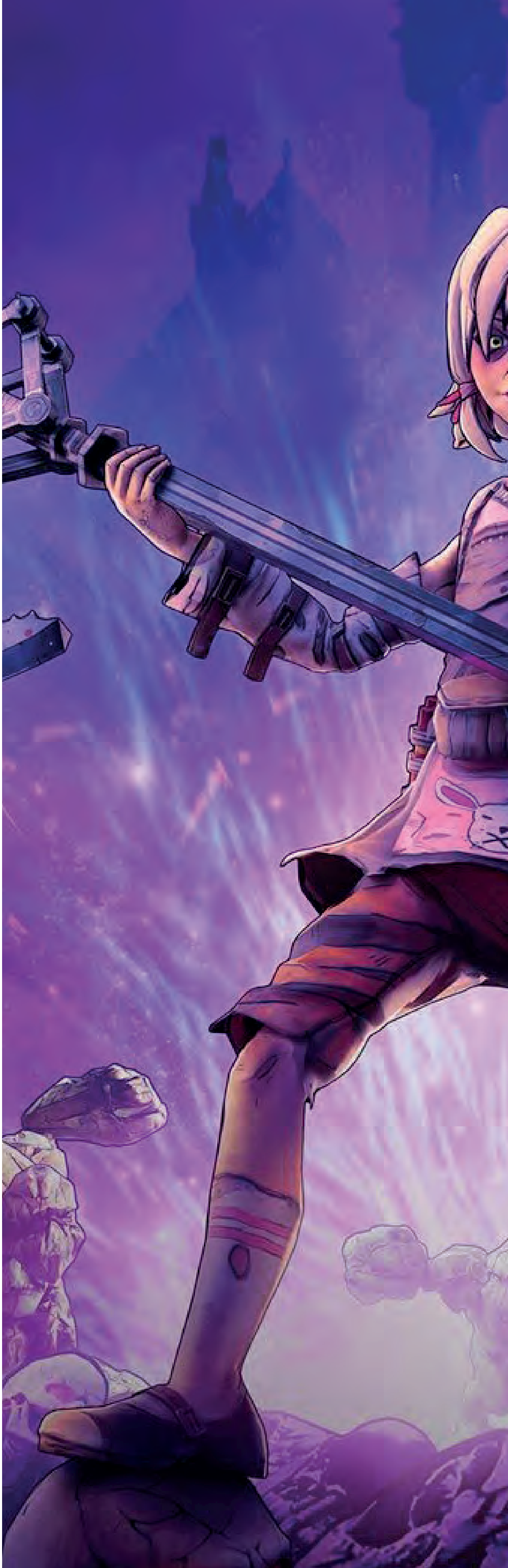
## İNCELEMELERDE GEÇEN AY

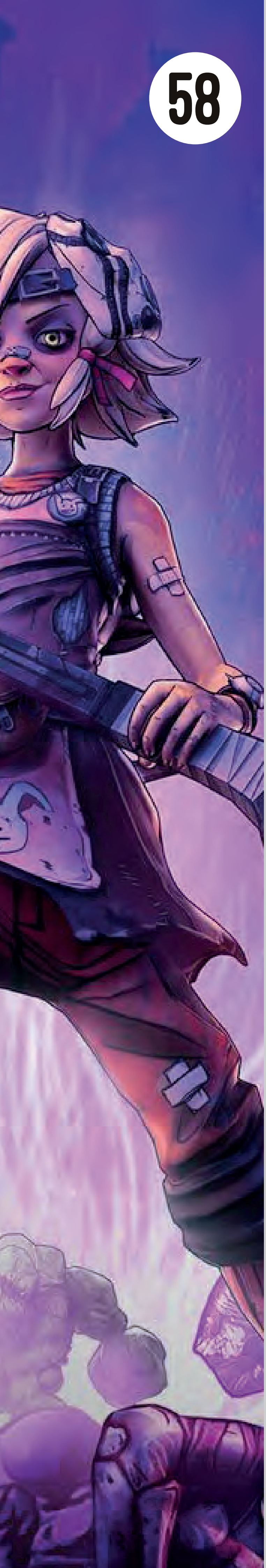
| OYUN İSMİ | OGZ PUANI | DÜNYA ORTALAMSI |
|---|---|---|
| Assassin's Creed: The Ezio Collection (Switch) | 8 | 75 |
| Crusader Kings III: Royal Court (DLC) | 8 | 83 |
| Destiny 2: The Witch Queen | 9 | 88 |
| Dying Light 2: Stay Human | 5.5 | 77 |
| Dynasty Warriors 9: Empires | 7 | 65 |
| Elden Ring | 9 | 96 |
| Far Cry 6: Father - Collapse (DLC) | 7.5 | 58 |
| GetsuFumaDen | 7 | 65 |
| Gran Turismo 7 | 8 | 87 |
| Horizon: Forbidden West | 9.5 | 88 |
| Kapia | 7 | - |
| King of Fighters XIV | 8.5 | 79 |
| Lost Ark | 7 | 81 |
| Sifu | 8.5 | 80 |
| Total War: Warhammer III | 8 | 86 |
| Wanderer (VR) | 7 | 83 |



## İNCELEMELERDE BU AY







58

# OGZ TAKIMI



## EREN ERYÜREKLİ

Bu ay kendimi öldüresiye çalışmamayı seçtiğimden (aradaki bir hafta hariç) hem geçen aydan kalan hem de bu aya ait oyunları deneyimleme ve rahat rahat sporuma gidebilme fırsatım oldu. Keyifliydi de, nihayet ısınmaya başlayan havalar bünyeyi dışarıya çağırsa da yatağa uzanıp Switch oynamanın keyfi de pek az şeyde var doğrusu. Ama artık bir zahmet kazma kürek yakma işi son bulsa mı?

### SAYILARLA

**27**
Yalnızca lavabo ve bir yemek molasıyla aralıksız çalıştığım saat sayısı

**0**
Steam'de oyun oynadığım saat sayısı, bilgisayarın gözü yaşlı

**3**
Arkadaşlarla oynadığımız Star Wars FRP'sindeki karakterimin hacking beceri seviyesi. Uçan kuşu bile hackliyorum o derece.

### ÜÇ ÖNERİ

**Chrono Cross:** Ömer'e yıllardır oyna oyna diye yalvardığım efsane JRYO nihayet Nisan'da bir remasterla geri dönüyor. Zamanında hayran kaldığım oyunun hazır güncellenmiş hali geliyorken bence kesin bir deneyin, fiyatı da uygun gayet.

**Hyper Light Drifter:** isimsiz bir dünyada isimsiz bir kahramanla yola koyulduğumuz bu izometrik aksiyon oyunu kendine özgü mekanikleri ve keşfetmesi zevkli dünyasıyla beni benden almıştı oynadığım dönemde. Şimdi Hyper Light Breaker isminde devamı da durulmuşken bu bağımsız güzelliğe kayıtsız kalmayın.

**Chorus:** Yakın zamanda çıkan bu uzay gemisiyle cıv cıv düşman vurmalı aksiyon oyunu göründüğünden daha fazlasına gebe. Kendi tarikatından dışlanmış bir karakteri beklemediğim bir derinlikte anlatan ve aksiyon kısmında da hayli iyi işlere çıkaran yapımı bu tarzı seven herkese rahatlıkla öneririm.



## ONUR KAYA

Sağdan soldan fırlayan saçma sapan sağlık sorunları, Covid-19 bekâretimi yitirmem, gittikçe daha sinirli bir insan haline gelmem, freni boşalmış kamyon gibi yokuş aşağı giden ekonomiye bakıp bakıp kendimi temel ihtiyaçlardan mahrum bırakmanın yol yordamını düşünmem falan derken 1 sene daha geçirdim. Tabii ben seneyi geçirmiş gibi hissetmiyorum, sene bana geçirmiş gibi hissediyorum ama coğrafyamızın güncel sosyo-politik fenomeni haline geldi bu, siz de öyle hissediyorsunuzdur elbette. Mevzubahis sene içerisinde başlamak istediğim ve/veya başlamam gereken her şeyden köşe bucak kaçtığım için ucuz dopamin tetikleyicilerine sığınmalarım devam etti. Bir başka deyişle bol bol başarım kastım, Steam kütüphanemin oynanmamışlarını erittim. O yüzden aşağıda tıpkı buraya geçen konuk oluşumda yaptığım gibi yine bunun istatistiklerini vereceğim. Hayatımda diğer tek dominant istatistik enflasyona yönelik ve ona istediğiniz gibi ulaşabiliyorsunuz.

### SAYILARLA

**82**
Steam'de oynadığım 209 oyundaki başarım yüzdelerimin ortalaması (geçen sefer 174'te 76'ymış)

**38**
Karantinaya girdiğimizden beri sıfırdan tam başarım aldığım oyun sayısı (10'muş)

**74**
Karantina başladığından bu yana bitirdiğim oyun sayısı(36'ymış)

### ÜÇ ÖNERİ

**The Forgotten City:** Oynamayı uzun süredir erteliyordum ama nihayet oynadım ve son fikrim hikâye odaklı oyunlara meraklı herkesin denememekte ısrar ederse dövülmesi gerektiği yönünde.

**Deus Ex:** Mankind Divided: Cyberpunk'ın oynamak için bekleyip yamalarla da vaat edilen oyun olmayışına (nedense) şaşıranlara yegâne önerimdir. 3.5 yaması da çıksa o gemi kaçtı arkadaşlar.

**Return of Obra Dinn:** Eşsiz oyunlar arayan bünyeme "Oh oh, suyundan da koy!" dedirten ama hiç suyu çıkmadığı için bunun gerçekleşemediği muhteşör Lucas Pope yapımı.



# SHADOW WARRIOR 3

## Çin malı Doom Eternal

M. İHSAN TATARİ

Oyun tarihinin en çok kabuk değiştiren yapımlarından birisi *Shadow Warrior* olsa gerek. 1997'de çıkanı da sayarsak şimdiye dek dört oyun yapıldı bu seri için ve her biri öncekinden epey farklıydı. 3D Realms tarafından geliştirilen ilk *Shadow Warrior* büyük ölçüde bir *Duke Nukem 3D* klonuydu. 2013'te çıkan ve seriyi başa saran oyun hikâyeli FPS'ydi ve kılıç mekanikleri bilhassa öne çıkıyordu. *Shadow Warrior 2* ise dört kişilik bir *Borderlands* klonu olarak çıkmıştı karşımıza. Yani dönemin trendi neyse ona uyuyor, ona ayak uyduruyordu seri. Dolayısıyla *Shadow Warrior 3* de kaçınılmaz olarak FPS türünün en son modasını, yani Doom Eternal'ı kopyalıyor. Ama kendine has tarzıyla…

### Who wants some Wang?!

*Shadow Warrior 3*, ikinci oyunun bittiği noktadan başlıyor. Lo Wang istemeden de olsa uçan, dev, ölümcül bir Çin ejderhasını dünyaya salmış ve bu yaratık bilinen medeniyeti büyük ölçüde yıkıp yok etmiştir. Geveze kahramanımız onu durdurmayı sayısız kez denese de her seferinde başarısız olmuş ve en sonunda kirli iç çamaşırları ve hurdaya çıkmış arabasıyla Wang Cave'den geriye kalan yerde inzivaya çekilmiştir. Ta ki eski düşmanı Zilla çıkagelip bu işi kökten çözmek için ona sıra dışı bir ortaklık teklif edene dek… Böylece çenesi düşük kahramanımız kılıcını ve kötü esprilerini kuşanıp tekrardan atılıyor macera.



Ustam her zaman kafayı kullanacaksın derdi

Oynanış aşağı yukarı önceki *Shadow Warrior* oyunlarıyla aynı. Bir elimizde sadık katanamız, öteki elimizdeyse pompalı tüfekten tutun da ninja yıldızı fırlatan bir arbalete kadar yedi farklı silah var. Ama bu sefer düşmanlar *Doom Eternal* tarzı, topyekûn saldırıyorlar üstümüze. O yüzden durmadan hareket etmemiz, duvarlarda koşmamız ve kısıtlı sayıdaki mermimizi idareli kullanmamız gerekiyor. Mermimiz biterse Çinli iblisleri kılıcımızla kesip biçerek, canımız azaldığındaysa onları mermi manyağı yaparak bu kaynakların düşmesini sağlıyoruz. Yani aynı *Doom Eternal*'daki gibi.

Bunlara ek olarak bir de "Finisher" adlı, iblisleri bir yumrukta yere serip yeteneklerini veya silahlarını kısa süreliğine çalabildiğimiz bir özelliğimiz var. *Doom*'daki Glory Kill ve Blood Punch yeteneklerinin





karışımı gibi bir şey. Ama ne yazık ki onlar kadar eğlenceli değil; kullanabilmek için sarı bir güç barını doldurmak gerekiyor.

Son olarak bazı yüzeylere tutunup sallanmamızı sağlayan kancalı bir zincirimiz var cephaneliğimizde. Bununla aynı zamanda düşmanları yakalayıp kendimizi onların yanına da çekebiliyoruz.

## Çin malıysa vardır bir defosu

Ama işte, tüm bu saydıklarıma rağmen iyi bir oyun olmayı başaramıyor maalesef *Shadow Warrior 3*. Bir yerden sonra hep aynı döngüyü izlediğinizi fark ediyorsunuz. Duvarlarda koş, kancayla sallan, büyük bir arenada düşmanlarla savaş, duvarlarda koş, kancayla sallan… Sonra en baştan. Düşman çeşitliliği çok az olduğundan savaşlar çok çabuk tekdüzeleşiyor. *Doom Eternal*'ı taklit etmesine rağmen onun yaşattığı adrenalin patlamalarını hissedemiyorsunuz bir türlü. Bu da bir yerden sonra ister istemez sıkılmanıza neden oluyor. Lo Wang'in gülümseten espriler de durumu kurtarmıyor ne yazık ki.

Serinin önceki oyununa göre de pek çok eksiği var *Shadow Warrior 3*'ün. Mesela insan düşmanlar artık yok, sadece iblislerle savaşıyoruz. Bölüm tasarımları çok güzel görünmesine rağmen oldukça çizgisel bir yol izliyorlar. Bunun dışına çıkamıyorsunuz. Öyle ki yolun hemen yanındaki düz bir çıkıntıya atladığınız zaman bile ölüyorsunuz. Wang'in yeteneklerini yükseltmemizi sağlayan küreler haricinde haritada toplanılabilecek hiçbir gizli nesne, hiçbir yan görev, hiçbir alternatif patika yok. Düşmanları ittirebilmek dışındaki bütün Chi güçleri gitmiş. Silahların sadece tek bir ateş edebilme modu var ve görünüşlerini, özelliklerini vb *Shadow Warrior 2*'deki gibi değiştiremiyorsunuz. Karakterimizin ve silahlarımızın özelliklerini geliştirebildiğimiz bir yetenek ağacı var olmasına var ama çoooook cılız. Bölümler arasındaki üslerin yerinde yeller esiyor. Co-op özelliği de kaldırılmış.

Dahası oyun 5 saat içerisinde bitirilebiliyor. Açıkçası bunun bir eksi mi, artı mı olduğundan çok emin değilim. Çünkü daha uzun olsaydı kesinlikle daha sıkıcı gelecekti. Bu şekilde en azından aşırı derecede kabak tadı vermeden bitirmiş oluyorsunuz. Öte yandan 5 saatlik bir oyuna neredeyse AAA fiyatı biçmek de düpedüz aymazlık. Tekrar oynanabilirliği de yok üstelik. Oyunu bitirdiğinizde ne New Game+ açılıyor ne de daha önce geçtiğiniz bölümleri tekrar ziyaret edebiliyorsunuz. Tek yapabildiğiniz en baştan başlamak. Ara sahnelerdeki tuhaf FPS düşüşleri, yerlerde sürünen senaryosu ve bloom efektinin çokomelini çıkarmaları da cabası.

Kısacası ne fiyatını hak ediyor ne de beklentileri karşılayabiliyor *Shadow Warrior 3*. Kendi adıma bu yılın hayal kırıklıklarından oldu.

### Sesim geliyür mi?

Lo Wang'i seslendiren kişi değişmiş. Yapımcılar ilk iki oyunda karaktere can veren Jason Liebrecht'le çalışmak yerine bu kez Wang'le aynı etnik kökenden gelen, Asyalı bir ses sanatçısını tercih etmişler: Mike Moh. Açıkçası seslendirme sanatçılarının değişmesinden hiçbir zaman hazzetmem. Ama ilk başta epey yadırgasam da Mike Moh'un da oldukça iyi bir iş çıkardığını kabul etmem gerek.

**+**

- Lo Wang ve susmak bilmeyen çenesi
- Kılıç kullanmak hâlâ keyifli
- Doom Eternal benzeri, hareketli savaşlar
- Görkemli mekân tasarımları
- Çin ezgileri taşıyan müzikler

**−**

- Haritalar çok düz
- Silah çeşitliliği az
- Düşman çeşitliliği daha da az
- Çok çabuk tekrara düşüyor
- Tekrar oynanabilirliği yok
- Chi güçlerinin yerinde yeller esiyor
- Çok kısa

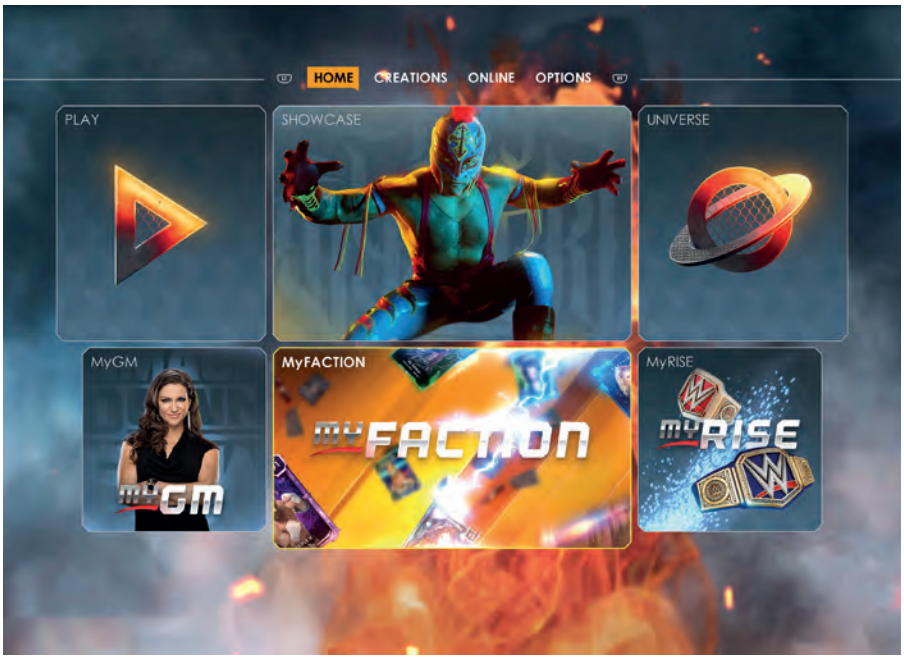
**7**



**Son Karar**

Shadow Warrior 2'den sonra çok büyük bir geri adım olmuş

**TÜR:** FPS | **YAPIM:** Flying Wild Hog | **DAĞITIM:** Devolver Digital | **DİJİTAL İNDİRME:** 199 TL (Steam) | **YAŞ SINIRI:** 18+




# WWE 2K22

## Bu sefer şeytanın bacağını kırdık mı?

ENGİN VURAL

WWE 2K20 tam anlamıyla bir faciaydı, herhalde kimse buna itiraz etmeyecektir. 2K bile bunu görüp 2021'i es geçmeye ve doğrudan bu yıla atlamaya karar verdi. Böyle bir karar ardından ne beklenir? Seriyi toparlayacak bir hamle yapılması. 2K, bu konuda önemli bir adım atmış, bu sefer ödevine çalışarak çıkmış karşımıza.

### Oyun modlarından mod beğenin kendinize, bu sefer yolumuz uzun olacak gibi...

WWE serisinin en avantajlı olduğu yer bir çok oyun modu ve sürüsüne bereket içerik sunması olsa gerek (aslında 2K oyunlarının geneli için de böyle olduğunu söyleyebiliriz). Bu durum WWE 2K22 için de geçerli. Sizi karşılayan ana ekran üzerinden adım adım giderek oyun modlarını anlatayım müsaadenizle.

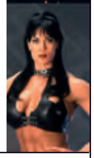
Play, ilk el atabileceğiniz yer. Burada Tutorial bölümünün haricinde One on One, Two on Two, Triple Threat, Fatal 4-Way, 5-Man, 6-Man, 8-Man olarak adlandırılan ve isimlerinden de anlayabileceğiniz üzere güreşçi sayısının yükseldiği farklı modlar mevcut. Ayrıca bunların yanında Handicap (1'e karşı 2, 1'e karşı 3, 2'ye karşı 3 maçlar yapabildiğiniz kısım) ve Royal Rumble (10, 20, 30 güreşçiyi kapıştırdığınız bir nevi Battle Royale'in WWE şubesi) gibi alternatifler de bulunuyor. Dilerseniz Custom Matches altından bu 9 moddan birini seçip özelleştireceğiniz mücadeleler de ayarlayabiliyorsunuz. Tournament bölümünde ise, 8 şampiyonadan birisini seçip bir turnuva düzenleme imkânınız var. Bu arada her bir modun altında da seçenekler mevcut, örneğin 8-Man bölümünde Ladder Tag veya Battle Royal gibi modlardan birisini seçebiliyorsunuz ya da Fatal 4-Way altında Hell in a Cell veya Steel Cage gibi modlar arasında bir tercihte bulunabiliyorsunuz, tamamen sizin zevkinize kalmış. Kısacası yine sürüsüne bereket oyun modu mevcut -ki henüz ilk başlığı ele aldık, dikkatinizi çekerim.

Showcase modunda 1997'den 2020'ye uzanan dönemde bu seneki yıldızımız Rey Mysterio'nun kariyerinde önemli yeri olan 12 maçı yeniden canlandırıyoruz. Mysterio o maçlarla ilgili anılarını anlatıyor; maça başlıyoruz, sonra araya o maçtan sahneler giriyor, Mysterio değerlendirmelerini aktarıyor, maçtan videoları izlerken tekrar oyuna dönüyoruz ve kaldığımız yerden mücadeleye devam ediyoruz. Bu senenin sevdiğim modlarından birisi oldu. Özellikle videodan maça geçiş sahnelerinin pürüzsüzlüğünü not etmek isterim, neredeyse videodaki sahnenin içinde gibiyiz. Maçlarda kullanılan ara sahneler de güzel seçilmiş. Rey Mysterio da sağ olsun işin drama kısmına güzel katkıda bulunmuş :)

Universe, elinizdeki geniş güreşçi havuzundan birisini seçip sezonluk mücadeleye atıldığınız oyun modu (NBA muadili MyNBA). Burada Superstar Mode veya Classic Mode arasında seçim yaparak başlıyoruz. Superstar modunda güreş dünyasının yıldızlarından birisini seçip onun mensubu olduğu organizasyondaki mücadelelere girişiyorsunuz (Mesela Roman Reigns'ı seçerseniz Smack Down'dasınız ve Sheamus ile başlıyorsunuz mücadelenize). Classic Mode ise bir nevi sandbox modu. Seçtiğiniz güreşçinin özelliklerini de değiştirebiliyor, hoşunuza daha çok gidecek hareketlerle şovu daha renkli hale getirebiliyorsunuz.

MyGM kısmı adı üzerinde 'General Manager' rolüne büründüğünüz mod. Burada 5 GM'den birisini seçerek başlıyorsunuz. Bunların her birisinin kendine has avantajları söz konusu. Adam Pearce (Instigator), tüm rekabet puanlarını 1 artırıyor; Sonya Deville (A Superstar's GM), ekibinizin moralini 15 artırıyor; William Legal (Legend Whisperer) ilk hafta imza attırdığınız ilk efsane güreşçinin ücretsiz olmasını sağlıyor; Shane McMahon (Coast to Coast), +2 show bonusu veriyor ve ilk hafta maç ayarlamaları bedava oluyor; Stephanie McMahon (The McMahon Presence) ilk hafta 2 kat para kazanmanızı sağlıyor. GM tercihinizin yanında bir de marka tercihinde bulunuyorsunuz ve seçtiğiniz bu markaya göre alacağınız kart paketi belirleniyor (Smack Down – Birth of Legends, Raw – This is War, NXT – Fighting Champion, NXT UK – International Takeover). Sonrasında da rakip GM'in kim olacağını, rakip güreşçilerin hangi markadan/organizasyondan olacağını, mücadelenin kaç hafta süreceğini belirleyip mücadeleye atılıyorsunuz.

Ekibinizi kurarken hem elinizdeki bütçeyi iyi idare etmeniz hem de olabildiğince dengeli bir ekip kurmaya çalışmanız yerinde olur (Bununla mı uğraşayım şimdi diye düşünüyorsanız Draft işini otomatik olarak da halledebilirsiniz tabii). Sezon boyunca karakterlerinizin popülerliğini artırmak için hem yaptığınız maçlardan yararlanıyorsunuz hem de reklam yapmak veya güç kart-









« İşte Spider-Man'in ezeli düşmanı Myster--pardon, bu o değilmiş...




ları kullanmak gibi alternatifleriniz var. Her hafta yapılacak güreşleri, hangi güreşçinizi hangisiyle dövüştüreceğinizi, güreşlerin formatını, kimle reklam yapacağınızı, hayır organizasyonlarını vs belirleyip o haftanın takvimini oluşturuyorsunuz. Buradaki mücadeleleri simüle edebiliyor, izleyebiliyor veya kontrolü elinize alıp maçı bizzat yapmayı tercih edebiliyorsunuz. Bu moddaki temel amaç şovunuzun rakibinizin şovunun önüne geçmesini sağlamak.

MyFaction, NBA'deki MyTeam'in karşılığı olarak değerlendirebileceğimiz oyun modu. Kartlar topluyor, görevleri yerine getiriyor, daha iyi desteler oluşturmaya çalışıyorsunuz. Burada da yine günlük girişler karşılığında verilen ödüller var, görevleri yerine getirdikçe elde edilen ödüller var ve yine mikro ödemeler var.

Son olarak da MyRise, kendi güreşçinizi oluşturup onu şov dünyasının yeni yıldızı yapmaya çalıştığınız oyun modu oluyor (NBA'deki MyCarreer modu). Karakterinizin hangi arkaplana sahip olduğunu seçiyor, görünümünü belirliyor, memleketine karar veriyor ve kariyerinize adım atıyorsunuz. Sonrası tahmin edebileceğiniz gibi: "Maçları kazan, yeni superstar ol" :)

Buraya kadar yazdıklarımdan anlayabileceğiniz üzere, oyun modları konusunda yine elini korkak alıştırmamış, ne varsa üzerimize boca etmiş 2K. Ayrıca önceki oyunda da olduğu gibi oyuncu topluluğu tarafından üretilen içeriklere de erişebiliyor ve siz de yeni içerikler üretebiliyorsunuz. Dolayısıyla, kolay kolay tüketebileceğiniz, dibini sıyıracağınız bir oyun değil WWE 2K22.

O zaman, esas soruya gelelim, eğlenceli bir oyun olmuş mu? Hemen cevap vereyim, evet. 2020'deki görsel facia geride kalmış, yıldızlarımız tam da olması gerektiği gibi görünüyorlar. Müzikler konusunda zaten pek bir sıkıntısı yoktu serinin, o performansı devam ettirmişler. Oynanış kısmına gelecek olursak, belki serinin sıkı takipçilerinin eleştirisine muhatap kalacak şekilde kolaylaştırılmış kısımlar olabilir ama benim gibi "Bu konuda pek de yetenekli sayılmam" diyenler için oyunun daha erişilebilir ve daha zevkli hale geldiğini söyleyebilirim. Bir önceki oyunda yaşadığım sıkıntılardan birisi olan kontrol sorunu aşılmış, daha rahat bir oyun olmuş.

Uzun lafın kısası, bu sefer işler benim için yolunda gitti, zevkle oynadığım bir oyun oldu. The Rock ile Andre the Giant'ı veya Hulk Hogan ile The Undertaker'ı kapıştırmak gayet eğlenceliydi. Rey Mysterio'nun kariyer yolculuğuna ortak olmak güzeldi. Universe kısmında The Rock, Roman Reigns, John Cena gibi isimlerle sezon boyunca şov yapmak keyifliydi.

Elbette 2K oyunlarının klasiği mikro ödemeler yine eleştirilebilecek bir nokta. Bir de nazar boncuğu, birkaç glitch ve bug ile de yolumuz kesişti. Ama 2020 vakasından sonra WWE 2K22, ilaç gibi geldiğinden bu sorunlara çok da odaklanmak istemiyorum. Bu sefer olmuş. Eğer WWE ilginizi çekiyorsa fiyatı makul bir düzeye indiğinde gönül rahatlığıyla bir fırsat verebilirsiniz bence.

**TÜR:** Dövüş | **YAPIMCI:** Visual Concepts | **DAĞITIMCI:** 2K | **FİYATI:** 429₺ (Steam), 699₺ (PS5)

**+**

- **Önceki oyunda yapılan hatalardan ders çıkarılmış**
- **Bol oyun modu, bol içerik, bol eğlence**

**−**

- **Fiyatı yüksek (en azından ülkemiz için durum böyle)**
- **Artık ezberlediğiniz üzere, mikro ödemeler**

**8**




**Son Karar**

**2020 bir yol kazası olarak kalsın diye çaba sarf edilmiş ve bu sefer olması gerektiği gibi bir oyun ile çıkmışlar karşımıza. Sürüsüne bereket oyun modu ve bol içeriğiyle, eğlenceli bir WWE deneyimi sizleri bekliyor.**




# COROMON

## Karman Coromon bir serüven

OĞUZ ERDOĞAN

Pokémon oyunlarında çocuk halimizle yolculuğa çıkıp evreni kurtarmaya çok alıştım. Öyle ki her oyunda "Dünyanın en iyi Pokémon Antrenörü olacağım!" deyip günün sonunda da envaiçeşit takımın korkunç planlarını bozup, sonra gidip bir de Elit Dörtlü'yü dövüyorduk. Coromon ise biraz daha yetişkin dünyasında geçiyor. Bu sefer Pokémon Antrenörü değiliz de Lux Soils isimli bir firmada Dövüş Araştırmacısı işine yeni girmiş bir genciz. Kendi kasabamızdan hızlı trene binip Lux Soils kampüsüne gitmemizle birlikte bu acayipliklerle ve referanslarla bezeli serüvenimiz de başlıyor.

Oyunun başında Lux Soils için evrak işlemleri yapılırken size bir de zorluk seçeneği sunuluyor. Kolay zorlukta Coromonlar seviye atladıktan sonra canlarını dolduruyor, dövüşler daha affedici bir hal alıyor. Normal zorluk bildiğimiz Pokemon oyunlarıyla aynı ve tamamen o mantıkta çalışıyor. Zor seviyede ise eğer Coromonlarınız dövüş sırasında ölürse sizi terk edip doğal ortamlarına kaçıyor, ayrıca vahşi doğadaki hiçbir Pokemon karşılaşmasından kaçamıyorsunuz. Insane modunda ise Pokemonlardaki Nuzlocke benzeri bir sistem var. Hard zorluğun tüm getirilerin yanı sıra her bölgeden sadece karşınıza çıkan ilk Coromon'u yakalayabiliyorsunuz.

### Maaş zammı ve ek haklar

Oyunda Lux Soils'in resmi bir çalışanı olduğunuz için terfi sistemi var. İş tanımınız vahşi ortamdaki Coromonların dövüş hareketlerini analiz etmek. Bu kapsamda yaptığınız her hareket size terfi olarak geri dönüyor. Mihenk taşlarını doldurdukça şirketteki rütbeniz artıyor ve her yeni rütbede altın dahil çok çeşitli ödüllere anında ulaşabiliyorsunuz. Ancak tahmin edebileceğiniz üzere Coromon'da da nihai amacımız bu kadar basit değil. Professor Xavier'i andıran Rigel ile tanışınca size yeni bir misyon daha yükleniyor ve oyunun hikâyesi burada şekillenmeye başlıyor.

Velva bölgesinde yer alan altı adet Titan isimli element koruyucusunun özlerini toplamanız gerekiyor. Titan Task Force isimli bir alt grubun da resmi üyesi olduktan sonra Coromonların da yardımıyla Titan avımız başlıyor. Ancak Nikola ve Thomas isimli iki çok yakın bilim adamı arkadaşla tanışmamız hikâ-










yeyi bu sefer de dünyanın kurtuluşuna doğru sürükleyen yeni bir kapıyı açıyor. Tesla ve Edison'dan ilham alınan bu karakterlerden Thomas uzaylılar tarafından kaçırılıyor ve devreye bizzat biz giriyoruz. Uzaylıların dünyamıza getirdiği "Kara Büyü" isimli yeni bir elementimsi tüm Velva'yı yozlaştırmaya başlıyor ve tahmin edebileceğiniz üzere onları durdurmanın tek yolu altı elementin gücünü bir araya getirmek. Hayır, ne yazık ki oyunun sonunda kimseyi öpemiyoruz.

## Elementlerin Gücü

Coromon oyununda toplam 13 farklı tip var. Ancak bunlardan yedi tanesi Coromon türleri arasında bulunurken kalan altı tanesi sadece saldırılar özelinde varlar. Tiplerin birbirine olan güçlülük/zayıflık dengesini öğrenmek biraz zaman alıyor çünkü bazı eşleşmeler Pokemon'dan epey farklı. Örneğin oyunda çimen yerine buz var ve buz suya karşı güçlü, ateşe karşı zayıf. Yine tiplerden birisi olan normal, hayalet tipine hem az vuruyor hem de az hasar alıyor. Bunları öğrenmeniz için size bir el kitabı da şirket tarafından sağlanıyor, şirketin ışınlanma dahil bolca imkânı var. Lux Soils gerçekten çalışmak için can atılacak bir şirket.

Su, buz ve ateş tipinden biri olan klasik başlangıç Coromonu'nu seçtikten sonra ekip arkadaşlarımızdan birisi bize Patterbit isimli bir normal tip Coromon hediye ediyor. Patterbit'in oldukça eğlenceli bir yan görev serisi de var. Kendisi evrim geçirmek için yazılım güncellenmesine ihtiyaç duyuyor. Bu işi yapan bir hacker var ve Patterbit'i hackleyip Pitterbyte haline getiriyor. Ancak yüklediği kernek korsan sürüm olduğu için Patterbit hiçbir Trainer Station (PokéCenter gibi düşünebilirsiniz) tarafından kabul edilmiyor ve iyileşemiyor. Yazılımını sildirip, lisanslı kernel almak için ise aynı hackera 1000 altın ödemeniz gerekiyor. Korsan Coromon yazılımcılığına dur demek için epey etkili bir yöntem olmuş.

## Sigortalar atmış

Oyundaki ilk büyük boss dövüşümüz bir sigorta kutusuyla. Evet bildiğimiz sigorta kutusu. Bir elektrik arızasını gidermek için aşırı yükleme yapmamız gereken sigorta kutusuyla kora kor bir dövüş yapıp günü kurtarıyoruz. Oyunun mizah anlayışı da epey yerinde. Her ne kadar bazı noktalarda insanı ekran başında delirten yerleri olsa da en azından güldürmeyi başarıyor. Ana görevimiz olan Titan özü toplamanın yanı sıra oyundaki şehirlerden bolca yan görev de alabiliyorsunuz. Bunlar bazen mantar toplama bazen arı Coromonları pataklama gibi değişik şeyler olabiliyor ama ödülleri pek tatmin edici değil.

Ancak ana hikâyede ilerledikçe epey eğlenceli görevler de sizleri bekliyor. Örneğin hayalet özünü almak için tabii tutulduğumuz testte bir kedi hayaleti Coromon'u olan Purrgy'e dönüşüp reenkarne olmaya layık ruhları topla-




manız gerekiyor. Ancak içlerinde beni sinir harbine sokan bir tane görev var ki oyunu silmeme ramak kalmıştı. Oyunda ana görevde ilerlemek için Flappy Bird oynamanız gerekiyor... Evet, bildiğimiz kuş uçurmalı oyun. Coromon'da adı Flappy Swurmy olan bu oyunda 50 puan almanız gerekiyor. Karate Kid parodisi olan görevde sensei el-göz koordinasyonumuz için bu yolu seçmiş. 50 puan aldıktan sonra çitleri de boyayıp ilerlemek için ihtiyacımız olan tekniği öğreniyoruz. Karete Kid dışında Star Wars, Indiana Jones gibi çeşitli filmlere de çok eğlenceli referanslar oyun içerisinde karşınıza çıkıp hoş bir tebessüm ettiriyor. Flappy Bird hariç hepsinden memnun kaldım.

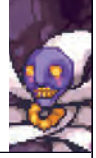
## Bu oyunu çocuklar oynamasın mı?!

Oyunun en büyük alametifarikalarından birisi bulmaca sistemi. Normal Pokémon oyunlarında da bolca bulmacalı mağaralarımız olurdu ama bunlar çocuklar için yapıldığından birkaç denemede rahatlıkla çözüme ulaşırdık. Coromon bu konuda çok acımasız. Örneğin zehirli iğneler dahil envaiçeşit bubi tuzaklarıyla dolu bir piramidin içerisinde ilerlemeniz gerekiyor. Eğer size bir ok isabet ederse hemen ölüyorsunuz ve baştan başlamanız gerekiyor. Pokémon'da kendi karakterimiz hiç böyle dertlerle mustarip olmazken Coromon sizi de oyunun bir parçası yapmayı başarmış. Her ne kadar bazı bulmacaları gerçekten sinir bozucu olsa da tam olarak bir çocuk oyunu oynamadığınızı anlayabiliyorsunuz.

Ayrıca bazı Coromonların tipleri ve saldırı animasyonları da gerçekten korkunç. Baloncuklar saçarak "hehe" diye dolaştığım macerada bir anda kara büyü, vudu büyüsü gibi korkunç şeyler görünce epey şaşırmıştım. Grimmask isimli Coromon'un hareketleri ve saldırıları da tam anlamıyla bir kâbus yakıtı. Normalde Pokémon oynarken Gengar bile görsem en fazla göbeğini severdim. Ancak Coromon'da bazı yaratıklar var ki yakınımda olsa şehir değiştiririm. Zaten oyunun kendine has Lavender Town'ı








olan Pawbury de hayalet istilası altında. Burada ekibinize Purrgy veya Lunarpup gibi epey havalı ve iki kere evrim geçiren güzel hayalet Coromonlarını dahil edebilirsiniz. Özellikle Lunarpup'un son hali Eclyptor bence oyunun en güzel gözüken Coromon'u olmuş.

## HM dışarı, teknoloji içeri!

Pokémon oyunlarında beni en çok dertlendiren husus HM'lerdi... Neyse ki Coromon bu belayı başımızdan tamamen çıkartıp teknolojiyi hayatımıza sokmuş. Öyle şehirler arası gidiş geliş yapmak için uçan Coromon derdiniz yok. Her şehirde bulunan ışınlanma merkezlerinden istediğiniz yere kolayca gidebiliyorsunuz, eğer mağarada sıkıştıysanız marketten alınan taşınabilir ışınlanma cihazları da var. Etrafta aşılması gereken engeller, yakılması gereken çalılar mı var? Coromonları depoladığınız kolluğunuza yükleyeceğiniz modüller sayesinde ister engelleri itin, isterseniz çalıları yakın ya da büyük kayaları paramparça edin. Suda gitmek mi istiyorsunuz? Son teknoloji arkadan motorlu bir sörf tahtasıyla her yere ulaşmak mümkün. Zaten en başta hızlı treni görünce bu dertlerden kurtulduğumuzu anlamıştım, Coromon bu konuda çok güzel bir iş çıkarmış.

Oyunda saldırı çeşitliliği çok fazla yok ve en kullanışlı saldırıları Coromonlar seviye atladıkça kendileri öğreniyor. Oyunun seviye mantığı ise beni en çok etkileyen kısım oldu. İki farklı tecrübe barımız var. Bunlardan sarı renkli olan normal seviye atlamamızı sağlıyor. Alttaki mavi renkli olan ise Coromon'un potansiyelini açığa çıkarmasını sağlıyor. Her yeni potansiyel seviyesi size istediğiniz özelliklere verebileceğiniz 3 puan kazandırıyor. Yani fiziksel saldırısı daha iyi olan bir Coromon'u özel saldırı konusunda geliştirebilirsiniz. Ya da benim gibi savunması zayıf iyi saldırı Coromonlarını güçlü savunmalarla birlikte muhteşem hale getirebilirsiniz. Bu potansiyel olayı shiny konusunu da doğrudan değiştirmiş. Her Coromon'un üç farklı versiyonu var. Normal, Potent ve Perfect. Bu üç versiyonun renkleri ve seviye atlayış biçimleri de farklı. Potent ve Perfect Coromonlar normalden daha fazla puan alarak gelişiyor.

Coromon özünde Pokémon'a daha farklı ve eğlenceli bakış yapmak isteyen güzel bir adım olarak ortaya çıkmış. Ancak insanın içini darlayan bulmacaları ve gereksiz yan görevleriyle çok fazla detayı bir araya getirmeye çalışıp, "karman Coromon" bir oyun olmuş. Potansiyeli tıpkı Perfect bir Coromon gibi çok yüksek ama bu yan işlerde o kadar çok zaman kaybediyorsunuz ki bir noktadan sonra sıkılıp oyunu bırakmak epey olası. Üzerine bir de Titan dövüşleri öncesi yapılması gereken grind çilesi de eklenince oyun süresini gereksiz uzatan bolca detay olmuş oluyor ve tadınız kaçıyor. Yine de Pokémon seven bir insanın yeni Coromonları görmek ve saldırı animasyonlarını tecrübe etmek için bile tecrübe etmesi gereken bir oyun. Eğer yapımcılar oyun üzerinde biraz daha düşünür ve gereksiz detaylardan arındırmayı başarabilirse potansiyel bir yeni bölgeyle birlikte (Lunarpup'un korunması şartıyla) Coromon'un devam oyunu da büyük keyifle oynanabilir.

**TÜR:** Rol Yapma Oyunu | **YAPIM:** TRAGsoft | **DAĞITIM:** Freedom Games **DİJİTAL İNDİRME:** 32 TL (Steam)

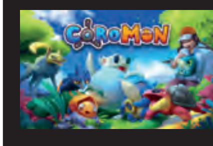
**+**

- Animasyonlar ve Coromonlar gerçekten çok hoş
- Referanslarla birlikte epey güzel bir mizahı var
- Yeni tür çeşitleri ve aralarındaki dengeleme epey oturmuş
- Tam olarak bir çocuk oyunu gibi hissettirmiyor
- HM yerine teknoloji kullanılması çok yerinde bir karar

**−**

- Bulmacalar bazen insanı gereğinden fazla zorluyor
- Flappy Swurmy görevi oyundan soğutucu
- Bazen yan işlerle uğraşmaktan oyunun kendisinden uzaklaşıyorsunuz
- Oyun dönem dönem çökme yaşıyor, sürekli kayıt almakta fayda var

**7**




**Son Karar**

Pokémon'a başka bir açıdan bakmak isteyip diğer detaylarda fazla kaybolan bir oyun olmuş Coromon. Top yerine dönen aletlerle yaratık yakalayıp arada bir de dünyayı kurtarıyoruz. Yine de insanı çileden çıkartan bulmacaları hariç türü sevenler büyük keyifle oynayacaktır.





« Bir yerden sonra aracı idare edeceğim diye kafası kesik tavuk gibi koşturuyorsunuz içerde

# FAR: CHANGING TIDES

## Issız çöllerden buz gibi sulara...

M. İHSAN TATARİ

"Eee, nereye çufçufluyoruz?" şeklindeki kadim özlü sözümüzün hayat bulmuş hâli olan *FAR: Lone Sails*, 2018'de sessiz sedasız parmaklarımızın ucuna konuk olup bağımsız severleri mest etmişti. Çok da tadı damakta kalan bir yerde, bir devam oyununa işaret ederek bitmişti hani. İşte o devam oyunu nihayet bütün pikselleriyle huzurlarımızda.

### Önceki oyunu oynamak şart mıdır hemşerim?

Hem evet hem hayır. Hayır, çünkü oyunu oynamak için daha önce neler olduğunu bilmeye gerek yok. İki oyun arasında konu olarak öyle çok ahım şahım bir bağlantı da yok. Zaten oyunda diyalog da yok; her şey görsel olarak anlatılıyor. Ama *Lone Sails*'i oynarsanız *Changing Tides*'ın o güzelim sonu sizin için çok daha fazla şey ifade edecektir.

## Çek çek kürekleri, mavi denizde

*FAR: Changing Tides* genel olarak ilk oyunla aynı temayı ve mekanikleri kullanıyor. Kıyamet sonrası bir dünya, yalnız bir çocuk, "okomotive" denen lokomotiften bozma bir araç ve engellerle dolu bir yolculuk öyküsü… Tek bir farkla: Bu sefer çorak topraklarda tekerleklerimizle değil, dalgalı sularda küreklerimize ilerliyoruz.

İlk oyunda olduğu gibi yine oldukça kısıtlı yeteneklere sahip bir okomative ile başlıyoruz maceraya; tek yapabildiğimiz yelken açıp rüzgârı yakalamaya çalışmak. Ama tabii ki oyunda ilerledikçe başka numaralar da ekleniyor eksantrik aracımıza: Etraftan topladığımız çöpleri yakarak buhar enerjisi üreten bir motor, daha hızlı kürek çekmemizi sağlayan bir turbo modu ve aracımızı denizaltına dönüştürebilme özelliği… Bu sonuncusu oyuna yeni bir "derinlik" katmış doğrusu; sadece tek bir düzlemde ilerlemek yerine arada sırada suların altına dalıp bulmacalara farklı bir açıdan bakmak eğlenceli olmuş.

Yine tıpkı ilk oyunda olduğu gibi bazen yolumuz bazı engeller, binalar veya yer şekilleri tarafından kesiliyor. Öyle anlarda aracımızı terk edip etrafı yayan keşfetmek ve yolu nasıl açacağımızı bulmak zorunda kalıyoruz. Ama bu seferki bulmacalar biraz fazla abartılı geldi bana. *Lone Sails*'te karşılaştığımız engeller ve onları aşma şekillerimiz mantıklıydı. Bu defa o gerçekçilik hissini alamadım; her şey biraz fazla oldu bittiye geliyor sanki.

## Okomotive uçaaaar gideeer

*Lone Sails*'te ilerlerken bizden önce o topraklardan geçmiş insanlara dair ipuçları görüyor, birkaç bilgi kırıntısı ediniyorduk hatırlarsanız. *Changing Tides*'ta da bu gelenek devam ediyor ve bu sefer o kadim medeniyet hakkında daha fazla şey öğreniyoruz.

Oyunun müzikleri, görselleri ve renk paleti yine harika. Maalesef yine kısa, 5 saatlik bir yapım var kaşımızda. Üstelik bu sefer bazı bölümleri bilerek uzattıklarını, sırf süre uzasın diye eklediklerini hissedebiliyorsunuz (3-4 dakika boyunca hiçbir şey yapmadan, dümdüz ilerlediğimiz kısımlar, sözüm size). Ama o güzelim sonu yok mu o güzelim sonu, işte o her şeye bedel. İyi ki oynamışım dedirttiriyor. Özetle ilk oyunu sevdiyseniz bunu da beğeneceksiniz. Yok, sevmediyseniz burada yeni bir şey yok.

**TÜR:** Macera | **YAPIM:** Okomotive
**DAĞITIM:** Frontier Developments | **DİJİTAL İNDİRME:** 50 TL (Steam)

**+**
- Denizaltı modu güzel olmuş
- Müzikler az ama öz
- İlk oyunun atmosferini koruyor...

**−**
- ...ama önceki oyuna çok da bir şey eklemiyor
- Oyun süresi uzasın diye eklenen yerler göze batıyor

**7.5**




**Son Karar**

İlk oyunun üstüne çok bir şey eklemese de aynı keyfi vermeyi başarıyor





« Eski platform oyunlarını sevenlerin nostalji damarını kaşımaya şu görseller bile yeter!

# POMPOM

## BANA KEDİLERİN KÖTÜ ADAM OLDUĞU OYUN İNCELETTİNİZ!!!

GÜLHİS CANPOLAT

Kandırıldım resmen ya?! Vallahi yeni sayı toplantıları yapılırken elime ne tutuşturduklarına daha çok dikkat etmem lazım. Beni hamster yaptılar yahu!

Bakmayın, böyle diyorsam da öyle bir hikâyesi falan yok Pompom'un. Platform oyunu. Ve ben platform oyunlarını çok severim. Her ne kadar sahibi kediler tarafından kaçırılan bir hamster olarak oynuyor olsak da. *(Kediler yaptıysa bir bildikleri vardır. -Can)*

Pompom'un ayırt edici özelliği, hamster karakterimizi değil de çevresindeki (ve çevresine ekleyebildiğimiz) bilumum platformları kontrol edebiliyor olmamız. Bütün platformları ve çevre dekorasyonunu hareket ettirmek mümkün değil. Fakat kullanabildiklerimizin çeşitliliği de bir hayli zengin. Ha, bir de zamanı durdurabiliyoruz elbette ki. *(Bu hamsterların gayet bilinen ve sıradan bir özelliğiymiş gibi... -Can)*

### Görüntü Seçenekleri

Pompom'un görene kadar ihtiyacım olduğunu fark etmediğim bir özelliği de pikselleri dağıtması. Benim astigmatım var ve Pompom'un pikselleri benim 27inç monitörümde biraz fazla kocaman kalıyor. Benim gibi sizin de gözünüzü yoruyorsa bu durum, bir "yumuşak" modu var ve pikselli görüntüyü düzleştiriyor! Ha bir de SNES görüntü modu koymuşlar gerçi, ekranı yanlardan küçültüyor. Öyle olunca daha iyi görünüyor pikseller.

Örneğin ilk başta sadece uzun çubuk platformlar yerleştirebiliyorsunuz. Sonra zıplama rampaları, sonra daha kısa çubuk platformlar… Sonra tutunarak uçtuğunuz balonlar, üstüne binip sürükleyebildiğiniz ama bıraktığınızda hamsterın üstünden zıplayacağı bulutlar…

Bu arada çevrede kaçınmanız gereken şeyler de artıyor tabii. Dönen dikenli platformlar mı dersiniz, civcivler mi… (Hayır, civcivin ne zararı varsa?!) Ha bir de, Mario mu o?!

Tabii bütün bunları anlık planlamaya çalışabileceğiniz gibi dakika başı zamanı da durdurabilirsiniz. Çok uzun bir süre değil ama gerekli kararları vermek için yeterli oluyor. Ki ben hiç zamanı durdurmayı kullanmadan da geçmeyi denedim birkaç bölümü. Oluyor elbette. Bir tık daha zorlaşmış oluyor, hem de çok organik bir şekilde.

## Durun bi' düşünüyorum.

Pompom öyle kendini ağırdan satan bir oyun değil. Zaten çok uzun değil, uzatmaya da çok uğraşmamışlar. Birkaç farklı temalı dünyası var, birinde belirli bir seviyeye geldiğinizde öbürü açılıyor. Nispeten basit başlıyor ama zor yerleri de platformseverleri memnun etmeye yetecek kadar zorlaşıyor.

## Aaa! E bu takılırsa geri geri de gidiyor?!

Pompom oyun mekaniği çeşitliliği bol bir oyun. Hatta bazı bölümlerde gidilebilecek birden fazla yol var. Eski platform oyunlarının havası var ama çıldırtacak kadar zor değil ve bölüm içi kayıt noktaları gibi modern kolaylıklar da sağlanmış. Bence platformseverler kesinlikle bir şans vermeli.

**YAPIM:** TOMO CAMP | **DAĞITIM:** PID Games | **DİJİTAL İNDİRME:** Steam 25TL

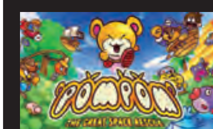
**+**

- SNES zamanı klasiklere bir şapka çıkarma, nostaljiciler üşüşün!
- İçgüdüsel olarak çözdüğünüz bolca değişik oyun mekaniği
- Görüntü ayarları, gözü bozuk bir insan olarak bana nimet gibi geldi

**−**

- Bölümler nispeten kısa

**8**



### Son Karar

Ne eksik ne fazla. Bir platform oyunun temel taşları olan her şey var.




# GUILD WARS 2: END OF DRAGONS

**Beyazları da ejderhadan sayıyor muyuz yoksa sadece renkli olanların mı sonu geliyor?**

ANTON SEMCHENKO

"DVO sevmiyorum ama belki son yıllarda değişik bir şeyler olmuştur. Bak hem GW2 bedava. Aylık üyelik ücreti yok. Hiç olmadı hikayesini bitirip silerim." dememin üzerinden yaklaşık olarak bir buçuk yıl geçti. Peki nasıl oldu da DVO sevmeyen birisi bir buçuk yıl içinde bir DVO'ya 600 saatini gömdü? Cevabı çok zor değil aslında. Söz konusu kişi oynadığı DVO'nun tek kişilik dev bir RYO olduğunu varsayarak kendisini dünyasına ve hikâyesine kaptırdı. İşbu incelemeyi de tam olarak bu gözle yazıyor.

*Guild Wars 2*'ye tek kişilik oyun muamelesi çektiğim için Raid, Strike, PvP gibi sosyal mevzulara hiç girişmedim. *End of Dragons*'ta da bu durum neredeyse değişmedi. Neredeyse diyorum çünkü son haritanın ana etkinliğini (meta event) bitirmek için epey uğraştım. Henüz becerebilmiş değilim...

*Guild Wars 2* oynamamış olanlarınız için kısaca özet geçeyim: Oyunda üç tip görev var. İlk tip ana hikâyeyi ilerleten, kendine has ayrı bir fazda geçen, adeta tek kişilik oyunmuş gibi oynanan görevler. İkinci tip görev alıştığımız DVO görevlerine biraz daha benzeyen "kalp" görevleri. Haritada kafasında kalp simgesi olan arkadaşları bulup çevrelerinde birtakım aksiyonlar yapıyoruz. Genelde yakınlardaki düşmanları döv, yiyecek bulursan bana getir, köy halkını gaza getir gibi basit şeyler oluyor. Bitirince bu sevgi pıtırcığı arkadaşlar birtakım eşyalar satmaya başlıyor.

## Milletin keyfini beklemek

Üçüncü ve bence en önemli tip görev ise harita etkinlikleri. Bunların geleneksel görevlerden en büyük farkı biz olmasak da ilerlemeleri. Yani haritanın bir yerinde karavan yola çıkacak diyelim. Karavan gideceği yere ulaşana (ya da herkes ölene) kadar yanlarına gidip yardımcı olabiliriz. Bu etkinliklerin bazıları zincirleme devam eder ve haritanın ana kötüsü ile kapışırız. Tabii bu tarz boss savaşları birkaç kişiyle halledilebilen şeyler değil. Bütün haritanın bir araya gelmesi lazım.



# Eğer yine bir erteleme olmazsa yıl sonunda nihayet Steam'e de teşrif ediyor hem...

İşte bu becemediğim etkinliğin adı The Battle for the Jade Sea. Guild Wars'taki sondan bir önceki ejderhayla kapıştığımız etkinliğe başlamadan önce bir saat kadar başka etkinlikleri yapmamız lazım. Bir saat uğraştınız, gerekli bütün etkinlikleri yaptınız diyelim. Sonrasında yapabileceğiniz tek şey düzgün 50-60 kadar oyuncunun katılmasını ummak.

Tahmin edebileceğiniz gibi ben o kadar şanslı değilim... Bu konuda yalnız değilim üstelik her başarısız girişimden sonra zorluğa söven bir sürü insan görüyorum. Zaten bu haritanın ve haritadaki etkinliklerin kalanı da değişik veya eğlenceli değil. Sırf inadımdan işe gider gibi akşam 8'de ve 10'da oyunu açıp birer saat sıkıla sıkıla oynuyorum. Gün gelecek ve o ejderha benden o dayağı yiyecek!

## Cyberpunk 1335

Of neyse, bu bahsettiğim olay dört haritanın sadece birisinde oluyor. Kalan haritalar çok daha dengeli. Tasarımları da daha güzel zaten ve keşfetmesi eğlenceli. Özellikle bu paketle eklenen Cantha kıtasının başkenti New Keineng City beni çok etkiledi. Yer yer steampunk esintileri taşıyan ama genel olarak Orta Çağ estetiğine sahip Tyria'dan sonra Cyberpunk bir harita görmek çok hoşuma gitti. Böyle bildiğiniz hologramlı, bilgisayarlı, robotlu bir yer New Keineng. Hem sanırım geliştiriciler de Skyscale'ı aldığımızı varsaymışlar çünkü yeni haritalar oldukça dikey.

Skyscale demişken *End of Dragons* ile birlikte oyuna iki yeni binek eklendi. İlki "Kuşatma Kaplumbağası" diye çevirebileceğim Siege Turtle. Çünkü fil çok sıradan olurdu. Bu hayvancağıza iki kişi aynı anda binebiliyor. Hayvan sahibi arkadaş sürücü, yancı da topçu rolünü üstleniyor. Ne yazık ki bu evcil tankı sadece bir saatlik basın betasında deneyebildim. Neden mi? Çünkü açmanın yolu THE BATTLE FOR THE JADE SEA'DEN GEÇİYOR!!! Bu etkinliğin ne kadar zor olduğunu fark eden geliştiriciler kaplumbağa yumurtasını satın almanın bir yolunu ekledi geçen gün ama DELİKANLI ADAM KOLAYA KAÇMAZ! O EJDERHA BURAYA GELECEK!

Oyy, tamam sakinim. Binek diyorduk. İkinci binek bir balıkçı teknesi. Böyle bildiğin düz tekne, beş kişilik. The Battle for the Jade Sea'yi beceremedikten sonra sakinleşmek, hayatın anlamını sorgulamak ve asla geri alamayacağınız iki saatinizi düşünmek için arkadaşlarınızla balığa çıkabilirsiniz yani. Ve evet, oyuna artık balıkçılık eklendiğine göre tam bir DVO olmuş demektir. Bu yaşa kadar nasıl oldu da balıkçılık olmadan geldik aklım almıyor doğrusu. Sen oyununa balıkçılık



ekleme sonra WoW neden beni geçti diye şikâyet et! Kormir akıl fikir versin. *(WoW'u mesela artık balıkçılık bile kurtaramıyor… -Can)*

O kadar balıkçılık dedim ama siz beklentileriniz çok yükseltmeyin yine. Su olan herhangi bir yere oltayı atıp kısa bir mini oyunla avınızı yakalıyorsunuz. Belli noktalarda düzgün balık yakalama ihtimaliniz daha yüksek, bazı yemler işinizi kolaylaştırıyor ama çok da derin bir sistem yok. Ama koleksiyon yapmayı, başarım kasmayı seviyorsanız bu mini oyun sizi bir süre oyalayacaktır.

## Bir Bayraktar değil ama...

Bineklerin yanı sıra size yardımcı olabilecek ufak bir dron da eklenmiş. Haritaların belli noktalarında bu arkadaşı uçurabilir ve giremediğiniz yerlere girebilirsiniz. Her yerde uçurabilsek daha anlamlı olurdu bana sorarsanız ama hiç yoktan iyidir. En azından güzel manzara resimleri çekebiliriz kendisiyle.

Teknik olarak bu dron birkaç farklı işe daha yarıyor. Ortalıkta bulduğunuz pillerin enerjilerini depolayabilip yine sağda solda denk geldiğimiz alet edevatla çeşitli buff'lar alabiliyoruz ya da sandık açabiliyoruz. Ama bunları içinizdeki iman gücüyle yapıyorsunuz deseydim de inanırdınız yani. Dron'un sadece kozmetik bir rolü var orada.

Hikâyeye geçmeden önce yeni gelen alt sınıflardan (Specialization) bahsetmek isterdim ancak bu çok kolay bir şey değil. Bunun en büyük sebebi dokuz yeni alt sınıfı denememiş olmam. Şimdiye kadar zaten tek bir karakter ile oynadım ve hasar odaklı Necromancer Reaper'ı keşfettiğimden beri başka bir meslek deneme ihtiyacı duymadım.

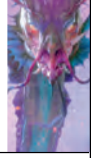


Tamam, iki hafta içinde dokuz adet yeni alt sınıfın dibini sıyırmamış olabilirsin. Üç beş rehber izleyip düşüncelerini aktar diyebilirsiniz ama orada da durum bu kadar basit değil. Eğer *Guild Wars 2*'yi oynamışsanız sınıfların özel alt kategorilere ayrılmadığını bilirsiniz (oynamadıysanız da şimdi öğrenmiş oldunuz). Herkes şifacı veya tank olabiliyor. Arada değişen şey kullandığımız yetenekler ve büyüler oluyor sadece.

Alt sınıflar biraz daha özelleşmemize imkân tanısa da Harbinger DPS için ideal, Catalyst Healer'ı daha etkili hale getirmiş demek her zaman mümkün olmuyor. Belli ki henüz kimse böyle bir şey diyememiş çünkü araştırmalarım sonucunda herhangi bir alt sınıf hakkında net bir kanıya varamadım. En fazla yeni gelen alt sınıflar oyunu dramatik bir şekilde değiştirmemiş diyebilirim. Forumlarda gördüğüm kadarıyla bu alt sınıflar pel kimseyi heyecanlandırmamış ve çok az insan denemeye istekli gözüküyordu. Muhtemelen zamanla güzel rehberler ve ideal yetenek dağılımları çıkacak ve insanların fikirleri değişecektir ama o gün bugün değil.

Eveet, gelelim sebebi ziyaretimize. Bu-













O kule var ya... Ejderha ile kapıştığımız kule o

raya kadarki hikâye ile ilgili spoiler istemiyorsanız nota bakıp çıkın. Uyarımı yaptım, günah benden gitti.

Olay nedir? Gerçekten son kalan ejderhayı dövüyor muyuz? Aurene son ejderha sayılıyor mu? Yoksa beyaz olduğu için "ejderha ama iyi" kategorisine mi giriyor? Tabii ki hikâyenin sonunu anlatmayacağım burada. Aurene'e pozitif ayrımcılık yapıp yapmadığımızı öğrenmek istiyorsanız oyunu oynamanız gerekecek. (Youtube mu? İzlemek mi? O da ne?) Ama sonundan çok da tatmin olmadığımı belirtmek isterim. Daha doğrusu devamı gelmeyecek olsa tatmin olabilirdim (Gelecek di mi? Gelir, gelir... Gelsin çünkü...) *(Çok karışık mesajlar veriyorsun Anton… -Can)* Ama bu saatten sonra büyük kötü kim olacak sorusunu daha da çok merak etmeye başladım.

Genel olarak çerezlik bir Netflix sezonu izlemişim gibi hissettim bitirince. İzlerken güzeldi, eğlendirdi, arada bir iki eğlenceli an ve karakter vardı ama bitince hemen unutuverdim. Vaktim olsa da bir daha izlesem dediğim bir sezon değil yani.

İlk oyunu oynadıysanız Cantha'dan haberiniz vardır. Japonya ve Çin başta olmak üzere Asya kültürlerinden esinlenmiş ayrı bir kıtadır kendisi. Birinci oyundaki olaylardan sonra Cantha hükümeti dükkânı kapatma kararı alıp kepenkleri indirmişti. İki yüzyıl boyunca kendi hallerinde kalmıştı yani bu insanlar. Sonunda açılmaya karar verdikleri anda da kafalarına bir adet komutan ve ejderha arkadaşı düşüyor.

Gorrik'in eski çalışma arkadaşını ve Aetherblade korsanlarını içeren aksiyon dolu açılış bölümünden sonra yeni karakterlerle tanışmaya başlıyoruz. Hikâyenin kalanını büyük ölçüde bu yeni karakterlerle geçirdiğimiz için hiçbirisine bağlanma fırsatımız olmuyor. Arada ölen birileri olunca da "Hmm, ok" diyerek geçiyoruz. Eğer ilk sezonu oynamışsanız ilginizi çekebilecek bir karakter var gerçi. Ama ben o şanslı nesilden değilim ne yazık ki.

Sonuç olarak sevdiğim ama hikâyesinden tam olarak tatmin olmadığım, BAZI etkinliklerin dengelenmesi gerektiğini düşündüğüm eğlenceli bir ek paket olmuş *End of Dragons*. Özellikle ilk oyunda Cantha'yı sevmişseniz 200 yıl sonraki halini keşfetmek eğlenceli olacaktır. Tabii günümüz kurunu hesaba katınca 30€'ya değer mi emin değilim.

**TÜR**: DVO | **YAPIM:** ArenaNet | **DAĞITIM:** ArenaNet | **DİJİTAL İNDİRME:** 30 € (ArenaNet)

**+**

- Keşfetmesi eğlenceli, ilginç haritalar (özellikle New Keineng City)
- Eğlenceli birkaç yeni karakter
- Daha fazla alt sınıf
- Daha fazla Guild Wars 2

**−**

- The Battle for the Jade Sea etkinliği
- Jade Sea haritası çok sıkıcı
- Hikâye ortalama
- Metal konser yok (Grothmar Valley'i oynayanlar beni anladı)

**7**



**Son Karar**

**Hikâye ok, haritalar fena değil, iki yeni binek, yeni alt sınıflar ve balıkçılık. Herkese hitap edecek içerik var ancak kimsenin aklını alacak bir şey yok.**

# GHOST ON THE SHORE

## Geçmişin hayaletleri...

ENGİN VURAL

Dönem dönem yeni oyun türlerinin çıktığına ve popüler hale geldiklerine şahitlik ederiz. Bundan 10 sene kadar önce de "yürüyüş simülasyonu" diye bir tür girmişti gündemimize ve takip eden birkaç sene boyunca da güzel örneklerini gördük. *Gone Home, The Vanishing of Ethan Carter, What Remains of Edith Finch* ilk anda aklıma gelen örneklerdendir mesela. Macera oyunlarının bir alt türü olarak değerlendirilebilecek bu türde, etrafta dolanıp hikâyenin eksik parçalarını toplamaya, neler olup bittiğini anlamaya çalışırız. İşte *Ghost of the Shore* da bu türden bir oyun.

Bu tarz oyunları incelemek gerektiğinde nereden başlayıp nasıl anlatsam diye düşünürüm. Çünkü oyunun yapısı gereği ön plana çıkan noktası hikayesi olmak durumundadır. Ama tutup hikâyenin sırrını da paylaşmamak icap eder; sonuçta oynayacak olanların oyundan alacakları keyfi de baltalamamak gerek. Dolayısıyla hikâyeyi olabildiğince genel hatlarıyla aktarmaya çalışacağım. Böylece sizler de oynadığınızda "Keşke incelemeyi okumamış olsaydım" gibi bir cümle kurmak durumunda kalmayacaksınız :)

### Bu sahillerde bir hayalet geziniyor...

Oyunumuzda Riley adlı genç bir hanımefendiyi yönetiyoruz. Kendisi teknesine atlamış ve bilinmeze doğru yelken açmış durumda. Bu esnada bir fırtına kopuveriyor, tekne batacak mı diye endişelenmeye başlarken gaipten sesler duymaya başlıyor. Kafasının içinde yankılanan ses onu bir sahile yönlendiriyor ve böylece tekneyi kurtarmış oluyoruz. İşte esas maceramız da tam olarak bu noktada başlıyor.



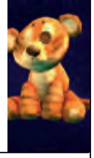

Riley, adaya adım atıp etrafı kolaçan ederken bir yandan da onunla konuşan hayalete, Josh'a kulak veriyor ve burada neler olup bittiğini anlamaya çalışıyor. Bir yandan sağda solda bulduğumuz ses kayıtları, notlar ve mektuplar, bir yandan denk geleceğimiz diğer hayaletlerin anlattıkları, bir yandan da Josh'un yavaş yavaş hatırlamaya başladıklarıyla 3 adadan oluşan bu takımadalarda geçen bir hikâyenin gizlerini açığa çıkarıyoruz. Kökleri 19. yüzyıl sonlarına uzanan bir ana hikâyemiz var. Buna bir de farklı tarihlerde adaya yolu düşen karakterlerin hikayeleri dahil oluyor.

Belki ilk bakışta o kadar etkileyici gelmeyebilir oyunun hikâyesi. Ama beni yumuşak karnımdan yakalayan detaylar mevcuttu. Gerek ana hikâyede gerekse yan hikâye parçalarında "babalar ve kızları" temasının işlendiğini görünce başka türlüsü pek de mümkün değildi zaten. Bazı oyunlarda böyle olurum. Bir baba-kız hikayesi anlatılıyorsa, ister istemez empati yapar, kendimi oyundaki karakterin yerine koyar veya öyle bir durumda olsam ben ne yapardım diye düşünürüm. Burada da benzer anlar yaşamadım değil.

Bu kısım benimle doğrudan ilgili kısımdı. Bir de oyunun geliştirilme hikâyesi var -ki bu kısım zannediyorum sizler için de dikkat çekebilecek detaylar sunuyor. Yapımcı ekip Like Charlie'nin kurucu ortaklarından Dagmar Blommaert'in gördüğü bir rüya ile başlıyor her şey. Dagmar, rüyasında öldüğünü ve sevdiklerinin yas tuttuğunu görüyor. Onları teselli











etmek istiyor ama onlara ulaşmanın bir yolunu bulamıyor. Bir süre sonra sevdikleri yaşamlarına geri dönüyorlar ve bu Dagmar'ın daha da yalnız hissetmesine yol açıyor. Öyle ki, uyandıktan sonra büyük bir yalnızlık hissinin kendisini sardığını ve bir süre bu hissi üzerinden atamadığını söylüyor. Firmanın ikinci oyunu, yani *Ghost on the Shore* için araştırmalar yaparken "Jamie Marks is Dead" adlı filmin fragmanını izliyor Dagmar ve o fragmandaki "*Hatırlanmak için ne kadar ileri giderdiniz?*" sözü kendisini çok etkileyip yıllar önce gördüğü bu düşü hatırlamasına vesileye oluyor. Aklından geçen "ölümü aşan sevgi" hikâyesini ortağı Kenny Guillaume ile paylaşıyor ve sonuçta ortaya böyle bir oyun çıkıyor.

Röportajda yapımcısının kullandığı "*Ghost on the Shore görülmek ve hatırlanmakla ilgili. Sevilmekle ilgili. Aynı zamanda sevgiye layık olmakla ilgili*" ifadeleri oyunu çok güzel özetliyor aslında. Ölüp gidenler ve geride kalanlar arasında nasıl bir bağ olur? Sevdiklerimize söyleyemediklerimizin, onlarla paylaşamadıklarımızın pişmanlığı ne kadar ağırdır? İnsan sevdiği birini kaybettiğinde zamanla bu kaybı gerçekten unutur ya da alışır mı yoksa sonsuza dek sürecek bir boşluk mu kalır geride? Bu gibi pek çok soruyu akıllara getirebilecek bir hikâye uzanıyor önümüzde.

Bunun yanında ufak bir oyuncak, bir dürbün, bir gitar, bir küre bile bir şekilde farklı kişilerin hayatlarına temas eden, onların hikâyelerinden birer parça sunan nesneler olarak çıkıyor karşımıza; bu da oyunun dramatik yönünü destekleyen bir detay olarak not edilebilir.

Temel olarak bir "yürüyüş simülasyonu" olan *Ghost on the Shore*'da 1-2 tane de ufacık tefecik bulmaca bizi bekliyor. Bunlar ahım şahım bulmacalar değil; bir renk olsun diye eklendiklerini düşündürttü bana. Bir de diyalog seçimleri kısmı var ama Telltale oyunlarındakine benzer dallanıp budaklanan bir hikâye akışı yok. Yine de o oyunlardan alışık olduğumuz şekilde farklı sonlar bekliyor bizi. Benim gördüğüm iki farklı final, aslında bir detay dışında çok da farklı sayılmazdı. Ama daha görmem gereken 2 final daha var, ayrıca final aynı olsa bile oraya gelene kadar yaşananlar (en azından diyalogların akışı) farklılaşabiliyor. Yani her hâlükârda tekrar oynanabilir bir oyun olduğunu söylemek mümkün.

Oyunu görsel yönden değerlendirirken kararsız kaldım açıkçası. Bazı sahneler "güzel olmuş" dedirtebilirken bazen de göze batan detaylara denk gelebiliyorsunuz. Bir yandan basit, bir yandan bu ölçekteki bir oyun için uygun diye düşündüğüm bir görsel tarzın benimsendiği görülüyor. Yani çok yüksek bir beklentiye girmedikten sonra bir sorun yok. Hatta şöyle suluboya tablolara göz atarmış gibi oynadığımız oyunlarını seviyorsanız *Ghost on the Shore*'un görsel tasarımı hoşunuza gidebilir bile.

Fakat bazı sahnelerde ortada sistemi zorlayacak bir şey olmamasına rağmen gözle görünür fps düşüşleri yaşanıyor. Zaman zaman alakasız bir engele takılıp kaldığımız tür grafik sorunlarına denk gelebilirsiniz. Seslendirme ve müzik kısmı ise oyunun artı hanesine yazılabilir; bu konuda başarılı bir iş çıkarılmış bence. Burada da bir nazar boncuğumuz var; birkaç sahnede yarıda kesilen diyaloglara denk geldim. Bir de seslendirme konusunda anlam veremediğim bir tasarım tercihi vardı. Normalde, hayalet zihnimizin içinde konuşuyor, bu yüzden hayaletin sesinin hep sabit olması gerekir mantık olarak. Ama oyunun içinde sesin uzaklaşıp yakınlaştığı, sağınızdan solunuzdan veya arkanızdan gelmeye başladığına şahit olabilirsiniz. Neden böyle bir tercihte bulunmuşlar, bilemiyorum. Belki bu da bir sonraki oyuna hazırlık için yapılmıştır :)

Toparlarsak, yürüyüş simülasyonlarını sevenler için göz atılabilecek alternatiflerden birisi olduğunu düşünüyorum; görece uygun bir fiyatla gelmesi ve her ne kadar ortalama 2-3 saatte bitirilebilen bir oyun olsa da tekrar oynamayı teşvik eden bir yanının da bulunması bu konuda elini rahatlatıyor.

**YAPIMCI:** Like Charlie | **DAĞITIMCI:** Application Systems Heidelberg | **FİYATI:** 32₺ (Steam)

**+**

- Hikâye, başlangıçta görünenden daha farklı bir noktaya akmayı başarıyor; yan hikayelerle beslenmesi de güzel olmuş
- Eksik kalan kısımları tamamlamak için bir kez daha oynamayı düşünebilirsiniz
- Az sayıda olsalar da müzik seçimleri güzel olmuş, seslendirme performansı da hiç fena değil

**−**

- Yeterince araştırma yapmazsanız, hikâyenin bazı parçaları kopuk kalabilir
- Ana hikâyeye bağlanan yan hikayelerin bazı noktaları hızlı geçilmiş, daha iyi anlatılabilirlerdi sanki
- Çok büyük çaplı olmasa da bazı teknik sorunlar sizi de rahatsız edebilir (ani fps düşüşleri, yarıda kesilen diyaloglar vs)

**7**




**Son Karar**

Yürüyüş simülasyonu seviyorsanız, hesaplı da olsun istiyorsanız bakabileceğiniz alternatiflerden birisi. Farklı sonları görmek ve hikâyenin bütün detaylarını açığa çıkarmak için yeniden oynamak isteyebilirsiniz.


STRANGER OF PARADISE
FINAL FANTASY ORIGIN™

ps5

ps4 ps5 one xls

YAZAN: EREN ERYÜREKLİ

# BANA KAOS'U GETİRİN!!!

Daha oyun çıkmadan Meme olan Final Fantasy oyunlarını önceden de görmüştük; hatta FF XV'in yapımcıları millet arkaya istediği manzarayı koyabilsin diye ana dörtlümüzün olduğu arabanın tek kare resmini dekupeli bir şekilde de paylaşmıştı. *Stranger of Paradise* ise nasıl diyelim "talihsiz" bir başlangıç yapmış ve fragmanda yüz bin kere geçen "Kaos" sözcüğü ve ana karakter Jack dalga konusu olmuştu. Şimdi oyun çıktı, oynadık bitirdik. Peki bu kaos davası gerçekten fragmandaki kadar saçma mı yoksa oyun öyle bir yere bağlanıyor ki "Helal olsun lan adamlara iyi çevirdiler mevzuyu!" mu dedik? Cevap hem evet hem hayır hem evet hem de hayır.

## Jack bir deli adam…

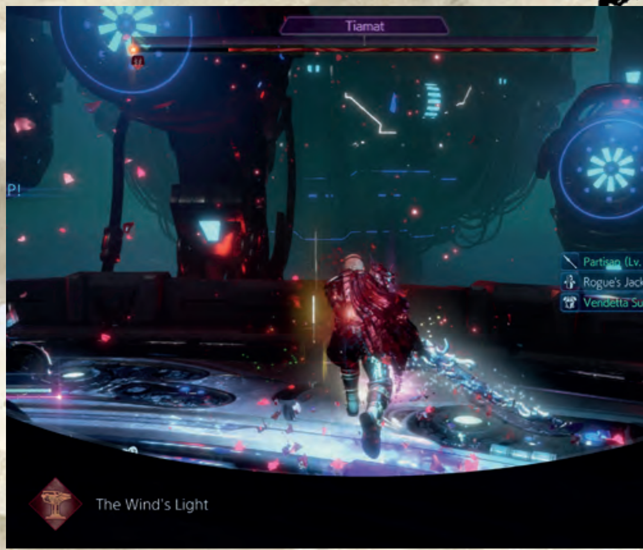
Her şeyden evvel bu oyunun Square'ın altın yumurtlayan tavuğu Tetsuya Nomura'nın bir fikrinden yola çıkılarak yapıldığını hatırlatmak gerekli. Nomura ilk etapta aksiyon odaklı, karanlık ve olgun bir *Final Fantasy* yaratmak istemiş ve işin aksiyon kısmını halletmek için Nioh ve Ninja Gaiden'lerin yapımcısı Team Ninja ile ortaklığa gitmek gibi mantıklı bir yol seçmiş. Zira oyun hem *Kingdom Hearts*'lardan hem *FFXV*'in pek de tatmin etmeyen dövüş sisteminden hem de *Final Fantasy VII*'nin yarı sıra tabanlı dövüşlerinden çok daha farklı bir yol izliyor. Ama dövüşlere girmeden önce biraz hikâyeyi anlatmalıyım çünkü olayın hem en saçmaladığı hem de en keyif verdiği yerlerden biri bu pek de az olmayan hikâye kısımları.

Ana karakterimiz Jack huysuz biri. Hatta barzonun önde gideni de diyebilirim kendisine. Çevresindekilere kaba davranan, prensese bile yumruk atan sevimsiz bir adam. Bir de kafayı Kaos'u öldürmeye takmış ki karşısına çıkan boss'ların bile laflarını ağızlarına tıkmaya varacak kadar aceleci bu Kaos'u öldürme konusunda. Hal böyle olunca da karakterin iki lafının biri "Nerde bu Kaos?" "Hadi daha gelmedi mi Kaos?" efendim "Şu Kaos'u bulsam var yaaa" gibisinden uzayıp giden cümleler şeklinde. Bu bence cidden komik. Bilerek yaptılarsa hatta daha da komik. Lakin özellikle oyunun ikinci yarısından finaline kadar olan kısımlarda da Jack'in parça parça olmuş anılarına şahit oluyoruz, etrafta bulduğumuz enteresan raporlar çıkıyor falan derken konu akışı cidden ilginç (ve biraz da trajik) bir noktaya doğru gitmeye başlıyor. Hani





Tonberry hayvanına şunu yapacağımız hiç aklıma gelmezdi





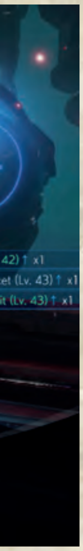

paylaştığımız Chaos Meme'lerinden utanmamıza gerek yok fakat kazın ayağının farklı olduğunu anladığımızda da yapımcıları takdir etmedim değil. Oyun hep Jack odaklı ilerliyor. Diğer Final Fantasy'lerde öyküde hep önemli yeri olan yan karakterler olurdu hatta esas takımdaki herkesin ana karakter olduğu da söylenebilirdi bazı FF'ler için. Buradaysa ekibimizin yan üyeleri tamamen figürana indirgenmiş haldeler ve öykü akışının sonları hariç akılda kalıcı tek bir anları bile yok. Bu durum beni biraz üzse de Jack kadar dominant bir karakterin yanında hemen hiçbirinin pek de parlamayacağını öngörebiliriz. Adam çünkü dediğim dedik bir ayı resmen. Tamam FF tarihinde Cloud'dur, Squall'dır, Kain'dir çok odun ya da kendini ayrıştırmayı seven karakter görmüştük ama Jack gibi kabasını da görmemiştik. Açıkçası ben oyundaki brutal hisse katkısı olduğunu düşünüyorum bu karakterizasyonun. Zira hem savaşlar bu sayede daha farklı geçiyor hem de ara sahnelerde gülecek malzememiz oluyor. Biraz da serinin tarihinde deneysel bir yerde duruyor aslında *Stranger of Paradise* ve görüp geçirdiğimiz tüm o beyefendi ya da yontulsa adam olacak odun diyebileceğimiz ana karakterlerin bir anti-tezi gibi de çalışıyor Jack; tıpkı oyunun kendisinin klasik FF'lerin bir anti-tezi olması gibi. Ve o yüzden de ismindeki Origin takısı daha bir anlamlı hale geliyor özellikle de serinin ilk oyununu oynamışlar için.

## Meslek sahibi olma atölyesi kayıtlarımız başlamıştır

Team Ninja bana göre Platinum'la birlikte tartışmasız en iyi aksiyon oyunlarını yapan firma ve yarattıkları dünyanın içinden maksimum aksiyonu almakta üzerlerine yok. Burada vermeye çalıştıkları hisse bilindik bir dünyada bilinmedik bir iş yapmak. Ki bu da oyunun adı olan *Stranger in Paradise*'ı karşılıyor aslında (ki Heinlein'ın Stranger in a Strange Land romanına da hoş bir atıf var burada). Yani evet biz Final Fantasy evrenini tanıyor biliyoruz



ama buraya bir yabancı olarak atılmış olsak nasıl bir yol izler, neler yapardık? Bu sorunun peşinden giden ekip seri tarihinin en sıkı kontrollere ve çeşitliliğe sahip gerçek zamanlı aksiyonunu yaratmış. FF'lerin çoğundan (ve Bravely Default serisinden) aşina olduğumuz Job (Meslek) sistemini alıp onu Nioh'dan gelen alet edevat çeşitliliğiyle harmanlamışlar ve ortaya tadına doyum olmayan bir aksiyon çıkmış. Serinin tarihinden aşina olduğumuz büyücü sınıfları bile gayet tatminkâr bir oynanışa kavuşurken Duelist, Monk, Ninja gibi meslekler elinde koca koca kılıçlarla arz-ı endam eden savaşçılar kadar zevkli dövüş sistemlerine kavuşmuşlar. Çoğu kaynakta bu oyun yanlış şekilde bir souls-like olarak lanse ediliyor ama oynadığınızda görüyorsunuz ki ölmenin sizi bir önceki kayıt noktasına atmak ve özel yetenek puanınızı sıfırlamak dışında bir kaybı yok ve çeşitli zorluk seviyelerinden birini seçebiliyoruz istediğimiz anda. Ha tabii haritada kısa yol açmadır, Sekiro ve Nioh'taki gibi düşmanın poise barı olmasıdır bunlar var ama sırf bazı zorlu karşılaşmalarından ötürü bu oyuna bir souls-like demek bence yanlış bir yaklaşım. Bu zorluğu bir tık arttırılmış has bir aksiyon oyunu ve souls-like'ların her adımınıza dikkat ettiğiniz ilerleme stilinin aksine burada rakibe kombolar dizdiğiniz, bam güm daldığınız bir oynanış mevcut. Mesleklerse kendi içlerinde dallanıp budaklanarak ilerliyorlar. Örneğin FF 4'ün çok sevilen Dragoon'u Kain gibi oynamak isteyenler öncelikle mızrak ve katana silahlarında uzmanlaşmalı. Bu güzel detaylandırılmış sistem hem oyuncuyu ilerleyip yeni meslekler açmaya teşvik ediyor hem de farklı farklı oynanış stilleri arasında istediğiniz gibi akıp gitmenizi sağlıyor. Aynı anda dönüşümlü olarak 2 meslek seçip bunlar arasında yaratabileceğiniz sinerjiler oyun ilerledikçe bir hayli çeşitleniyor. Örneğin Warrior'un temel yeteneği Warcry'ı basıp can yenileme açarak kendi canı karşılığında muazzam güçlenen Dark Knight'ı desteklemek mümkün. Ya da Monk ve Black Mage harmanlayarak bol büyü puanı kazanıp aynı anda da iyileşmeye dayalı bir build kurulabiliyor. Özel hareketlerin başarılı animasyonlarından, çeşitliliğinden ve verdikleri görsel keyiften bahsetmeme zaten gerek yok. Rakiplerin yeteneklerini alıp onlara karşı kullanmak, poise barlarını tükettiğimizde yapabildiğimiz soul-burst denen vahşi bitirici hareketler (ya yılların Cactuar'ını ayağından tutup patlatmak kimin aklına geldi?), parry, dodge ve defans mekanikleri, süreli buff'lar falan derken elimizde yapabileceğimiz bayağı bir hareket var ve bunlardan oluşturacağınız build'ler bol. Hani anlıyorsunuz ki adamlar bu savaş sistemlerini düzgün yapmak için epey bir kafayı kırmışlar ve de olmuş. Bundan sonraki tüm Final Fantasy'lerde job sistemi böyle olacak deseler bir itirazım olmazdı. O denli tok ve zevkli bir combat mevcut oyunda. Aynı bölümleri grind yaparken bile (ki tüm meslekleri tek oturuşta açacağım hepsini fulleyeceğim diyorsanız grind'dan kaçış yok) farklı farklı meslek kombinasyonlarını denemek dövüşlerin sıkıcılaşmasını önlüyor. Hatta diyelim iki tane dibe dayadığınız meslek ile gidiyor olsanız bile bu sefer de kombolar sırasında meslek değiştire değiştire oynarsanız neler çıkarabileceğinizi test ediyorsunuz. Ben aralarda bolca yan görev ve grind da yapmama rağmen henüz tüm meslekleri tamamlayamamıştım ki oyun bitince açılan yeni zorluk seviyesinde mesleklerin daha da geliştirilebileceğini de görünce dedim ki "Oooo, tamam olmuş bu!". Dolayısıyla bitirdikten sonra da sıkı bir oyun sonu içeriğimiz var. Tekrar etmek isterim ki *Stranger of Paradise* sırf şu dövüş sistemiyle bile oynamaya değer bir oyun olmuş. Ha ama oyundaki eşya sistemi biraz sıkıntılı hem kafamıza sürekli boca ediliyorlar hem de sürekli olarak düzen-






## MASKOTLARIN EN FENASI

Oyunda tartışmasız şekilde boss'lardan bile güçlü olduğuna kanaat getirdiğim bir düşman var ki kendisinden uzun yıllardır çekiyorduk zaten ama burada tam bir baş belası olmuş. Tonberry'den bahsediyorum. Bu eli bıçaklı, yeşil ve yarı balık yarı adam formundaki küçük yaratık haddinden fazla güçlü büyüleriyle size tek atmayı beceriyor kolaylıkla ve eğer yakınına gidip savaşırsanız da artık klasikleşmiş Chef's Knife hareketiyle dalağınızı deşiveriyor. Bu arkadaşlara karşı en iyi yöntem d-pad komutlarıyla özel bir saldırı yaptırabildiğimiz yancılarımızı önden üstüne salmak ve hayvan yere yıkılınca gidip kendimizin dalması. Özellikle ekipte büyücü ve Ninja gibi daha poise düşüren saldırılara sahip birileri varsa kolayca alt edebilirsiniz arkadaşı. Oyun neyse ki eski maskot karakterleri vahşice öldürme işini Tonberry ve Cactuar'la sınırlı tutmuş yoksa Chocobo boynu kırmaya veya Moggle kanadı koparmaya yüreğim dayanmazdı.





leme gerektiriyorlar. Optimize etme seçeneği de zayıf olunca bir noktadan sonra üst baş olayını salıp sadece oyuna odaklanasınız geliyor. Zira bu oyundaki envanteri hizada tutmaya çalışmak kargo firmalarının ofislerinde gördüğümüz kargo yığınlarını toparlamaktan daha zor. Bu giysilerin de kimisi çok şık dururken kimisi bayağı sakil duruyor karakterlerin üzerinde. Hani fötr şapka ne alaka yani? Veya bazen öyle denk geliyor ki Jack tam bir pavyon fedaisine dönüşüyor görsel olarak, bu kısmın biraz ayarsız kaldığını düşünüyorum ya tam fantastik orta çağ kafasını benimseyin ya da tam samuray ya da büyücü gibi gözüksün adamlarım. Böyle her telden çalan rastgele kostümler oyunun atmosferinden biraz götürmüş maalesef.

## Ama çok çirkinsin be oyun!

Hikâye alanında fena iş çıkarmayıp aksiyon konusunda da ciddi üstünlüğü olan yapımdan daha fazlasını beklediğinizdeyse biraz hüsran karşılıyor bizleri. Öncelikle oyun eski nesil de düşünülerek hazırlandığından grafiksel olarak biraz zayıf kalmış. Misal Elden Ring de görsel olarak çok üstün değil ama hem bölüm dizaynı hem de sanat tasarımı konusunda ortamı ağlattığından gözümüze hiç batmıyor grafiksel eksiklikleri. Buradaysa hem bölüm tasarımları 10 yaşında bir çocuğun elinden çıkmış gibi hem de görsel olarak çok çirkinler. Örneğin Nioh'un ortamları da dizayn olarak basittir ama görsel tasarımla kurtarırlar. Ya hadi aksiyon kaotik diye her yeri geniş geniş koridorlara boğdunuz da hiç mi o koridorları farklı kaplamayla veya dekor elemanlarıyla zenginleştirmek aklınıza gelmedi ey Team Ninja?! Bu nasıl tembelliktir arkadaş. Yahu ben öğrenciyken yapıyordum bu tarz koridorları ya da özelliği olmayan kaplamaya abanmış mekanları. Kaç kere yolumu bulamayıp ortamlarda boş boş dolandım belli değil resmen. Aynı şekilde ışıklandırmalar da bazı yerlerde öyle kötü ayarlanmış ki

## KAOS VE AYDINLIK

Şimdi insanlar çok dalgasını geçti ama Kaos ve Aydınlık zıtlığı uzun yıllardır Final Fantasy külliyatının içinde yer alan ve kimi oyunlarda daha ön plana çıkan bir tema. Birisi diğeri olmadan var olamayacağı için aralarında sonsuz bir savaş dönen bu iki kuvvetin dengeleri zaman zaman değişse de kâinatın iki yapı taşı olduklarından asla tam anlamıyla yok edilemezler. Özellikle Dissidia FF oyunlarında Warriors of Light ve Warriors of Chaos şeklinde iki kampa ayrılan kahraman ve kötülerin kıyasıya kapışmalarını izliyorduk ki bu kötülerden birisi de ilk Final Fantasy'nin baş kötüsü Garland'dı. Garland'ın geçmişinden o oyunda fazla bahsedilmese de zamanında Cornelia şehrinde yaşadığı fakat bir sebepten gözden düşüp karanlığa doğru çekilip Kaos'un elçisi olduğu anlatılır. Stranger of Paradise işte bu ilk oyundaki ufacık öykü parçacığından yola çıkıp orijinal Final Fantasy'nin öyküsüne bağlanıyor aslında.







Bu arkadaşın kafalarını kesmezseniz geri uzamak gibi hoş olmayan bir özelliği var

hedefleme işaretçisi olmasa neyle savaştığımızı göremeyeceğiz. Ki bu durum anlamsız yere ölmeme de yol açtı birkaç sefer. Oyun kullanıcıya geri dönüş açısından zayıf anlayacağınız. Saldırı ekran dışından gelirken kesinlikle anlaşılmıyor ve bir anda canınızın %65'i gitmiş halde bulabiliyorsunuz kendinizi iyi giden bir savaşın ortasında. Düşmanlar da zaten Final Fantasy oyunlarından gelme arkadaşlar genelde ve öyle çok devrimsel tasarım değişiklikleri yapılmamış. Buna rağmen sayıları bence az ve bir noktadan sonra çok tekrar ediyorlar. Onların yanında boss'lar fena sayılmaz ama onlarda da çoğunlukla işi yancı iki ekip elemanımıza devretmemiz gerekiyor komutlarla çünkü ayı gibi vuruyor hemen her boss sizin üstünüze başınıza bakmadan. E kendimizi iyileştirecek 5 tane iksirimiz de olduğu düşünülürse (iyileşme özelliği olan bir meslek sahibi varsa partide o başka) bossun canına ot tıkama işinin çoğunu yancılara yaptırmak iyi bir seçime dönüşüyor. Yani mekanlardaki bu çirkinlik oyun zevkinin bir kısmını alıp götürüyor tabii. Hele ki isminde Final Fantasy geçen bir oyunda bu denli estetik yoksunu ortamlar görmek serinin uzun dönemli bir takipçisi olan beni özellikle üzdü diyebilirim. Tabii bu mekanlarda eski FF'lerden bolca da esinlenme var yok değil ama işte çirkin abi yani keşke biraz daha özenselermiş. Savaşlarda çalan müzik de ayrı bir bıktırıcı olmuş bu arada nerde o FF XIII'ün XV'in tekrar etse de baymayan savaş müzikleri nerede bu? Diğer müziklerden cesur bir tercih olan Frank Sinatra'nın "My Way"'i de öyküye bence güzel uyum sağlamış. Ama şunu da belirtmek isterim ki müzikleri ve görsel estetiğiyle ünlü bir serinin bu iki alanda vasatı güç bela aşması beni biraz hayal kırıklığına uğrattı.

## Son Fantazya'da yeni bir sayfa

Square Enix bir şeyler denemiş. Tam olmamış ama olmuş kısımları daha fazla bence. Bu formül daha yüksek kaliteli bir yapımda kesinlikle çok daha işler. Belli ki Team Ninja elindeki kaynakları ve zamanı savaş sistemini mükemmelleştirmeye harcayıp oyunun diğer kısımlarını biraz az pişirmiş. Günün sonunda ben oyundan keyifli bir 30 saat geçirmiş olarak ayrıldım ki elimdeki diğer oyunlar olmasa daha da dibini kazırdım. *Stranger of Paradise* kendi tuhaflığını kabul edip onu kucaklayan bir oyun, bu samimiyeti ve ilginç denebilecek bir orijin öyküsü anlatması onu hatırlanası FF'lerin arasına koyuyor ve olası bir devam oyunu da ya da aynı formülle yapılacak başka bir Final Fantasy'ye hatasıyla sevabıyla bir yol açıyor. Bu meziyetleri onu benim (ve serinin çoğu hayranının) gözümde başarılı bir oyun yapmaya yetiyor ama herkesin ağız tadına uymayacağı da kesin bu deneysel tavrın.

**TÜR:** Aksiyon, RYO | **YAPIM:** Team Ninja | **DAĞITIM:** Square Enix
**DİJİTAL İNDİRME:** 370 TL (Epic), 600 TL (PSN), 600 TL (XBOX STORE) | **YAŞ SINIRI:** 16+

**+**

- Bol çeşitli, sıkı kontrollü aksiyon sistemi
- Bitirici hareket ve savaş animasyonları gayet başarılı
- Hikâye tuhaf başlayıp iyi bitiyor
- Serinin yapıtaşları aralara güzel serpiştirilmiş
- Tanıdık düşmanları görmek sevindirici
- Boss tasarımları güzel
- KAOS!

**−**

- Müzikler genel olarak fena olmasa da çok tekrar içeriyor
- Bölüm ve sanat tasarımı 2000'lerin başından kalma. Tam bir rezalet.
- Boss savaşları biraz tekdüze
- Eşya düşüş oranı çok fazla ve idaresi tam bir KAOS!
- Oyun kendini yer yer fazla ciddiye aldığı için komik duruma düşmüş
- Grafiksel olarak orta kalibrede olan bir oyunda PS5 de bile yer yer performans düşüşleri oluyor
- Düşman çeşitliliği biraz az kalmış

**7.5**




**Son Karar**

Aksiyonu son derece keyifli olmasına rağmen diğer alanlarda tökezleyen yapım serinin hayranları için direkt alınası olsa da diğerleri indirimleri bekleyebilir oynamak için.


Tiny Tina's
WONDERLANDS

ps5 ps4 win one xls

Yazan: **Oğuz Erdoğan**

# BUNKERS AND BADASSES!







Hayatının herhangi bir döneminde FRP oynamış her insan 20'lik zarın kaderini tayin etmesine aşinadır. Çünkü neredeyse yapacağınız her hareket bu bol köşeli zarın insafına kalmıştır. En heyecanlı anlarda düşmana tüm gücünüzle saldıracakken atılan bir üç elinizdeki baltayı kendi kafanıza vurmanıza bile neden olabilir. Oyunu oynatan kişinin insafına ve hayal gücüne bağlı olarak FRP'lerde ihtimaller sonsuzdur. *(20'lik zarda gelen 3'e Critical Failure koyan DM de aşırı insafsızmış yalnız. -Can)* Borderlands'in sonsuz olan kısmı da loot olunca ortaya sonsuzluklarla bezeli muhteşem bir parodi çıkmış. Dungeons and Dragons yerine Bunkers and Badasses ismi bile temanın güzelliğini anlamak için yeterli. Muhteşem bir Bunker Master olarak Tiny Tina ve onun olağanüstü hayal gücüyle oluşturduğu Wonderlands sadece bir DnD parodisi değil aklınıza gelebilecek envaiçeşit oyun veya filmle dalga geçmeyi başarıyor. Oyunu oynarken yüzünüzde hep hafif bir tebessüm oluyor; hatta bazen bu tebessüm yerini kahkahalara bırakıyor. Bu iki sonsuzluğun çatışmasından gerçekten sonsuz içerikli bir harikalar diyarı ortaya çıkmış.

Her FRP'de olduğu gibi burada da GM'in pardon BM'in kalitesi oyunun da kalitesini belirliyor. Tina bu konuda o kadar başarılı ki her bir diyaloğu sizi alıp bambaşka yerlere götürüyor. Tina'nın hayal gücüyle şekillenen oyun dünyasını kanlı canlı bir şekilde görmek de muhteşem bir deneyim oluyor. Kafasında yazdığı hikâye bir noktada tıkanınca "Aaa bakın dört bir koldan düşmanlar geliyor!" deyip sizi bolca tuhaf yaratıkla dövüşmeye terk etmesi bile apayrı bir keyif. *Tiny Tina's Wonderlands* son yıllarda oynarken en çok eğlendiğim oyun oldu. Tabii ki *Borderlands* ile göbek bağı da aynen korunmuş ve yüz milyarlarca düşman kesip çıkan lootların peşinden koşma olayı halen devam ediyor. Lakin ben *Borderlands*'i de pek sevdiğim için bundan neredeyse hiç sıkılmadım. En başta söyleyeyim eğer FRP sevip Borderlands sevmiyorsanız bu oyundan pek keyif almanız mümkün değil çünkü özünde yine bir looter shooter. Tam tersi bir durumdaysa hikâyenin akışı ve loot çeşitliliği sizi cezbedecektir.

## Queen Butt Stalion

Tina'nın yarattığı harikalar diyarına bodoslama dalmadan önce bir önceki oturumda neler olduğunu da öğreniyoruz. Bu harikalar diyarı kristal bir unicorn olan Queen Butt Stalion tarafından yönetiliyor. Bu büyülü yaratık daha önce Handsome Jack'in midillisiydi. Olayı daha saçma bir hale getirmek istemeyen Tina kraliçeye konuşma yeteneği vermemiş ve sadece kişneyerek tüm diyarı yönetebiliyor. Bir de tabii ki olmazsa olmaz baş kötümüz var. Dragon Lord isimli bu epey







klişe karakterin nihai amacı Ruhlar Kılıcı'yla dünyayı yönetmek. Ancak bu kadar basit gözüken bir hikâyenin arka planı Tina'nın hayal gücüyle fantastik bir biçimde şekilleniyor. En nihayetinde evrenle tanışıp karakter yaratmaya başlıyoruz.

Normalde Borderlands oyunlarında hazır karakterler vardır ve bunları seçerek oyuna başlarız. Her karakterin belirli bir yetenek ağacı ve kendine has bir özelliği vardır. Tiny Tina işi biraz daha RYO tarafında zenginleştirmiş. Kendinize epey komik geçmiş hikayelerinden birini seçebiliyorsunuz. Karakterinizin geçmiş hikayeleri oyuna başlarken verilen yetenek puanlarını düzenliyor. Mesela nerd bir arka plana sahipseniz güç ve çeviklik puanlarınız eksi alıyor ama zekâ ve bilgelik konusunda bonus alıyorsunuz. Bu özellikler oyunda maksimum can, kritik şansı, element hasarı gibi etkileri yükseltiyor ya da azaltıyor. Geçmiş hikayenizden sonra Tina'nın özenle yarattığı karakter tipleriyle tanışıyorsunuz.

Brr-Zerker ile yakın dövüş konusunda ustalaşıp buz elementinde bir efsane olabilirsiniz. Clawbringer yanında uçan minik bir ejderle birlikte ateş ve elektrik konusunda ustalaşıyor. Necromancer niyetine eklenen Graveborn kara büyüye ilgili olanların tercihi olacaktır. Hem büyü yapayım hem de silahlar konusunda etkili olayım derseniz Spellshot tam size göre. Yanında çok sevimli bir mantar kafa yoldaşıyla birlikte silahlar konusunda usta olan Spore Warden'ı oynaması epey eğlenceli. Son olarak suikastçi rolünde Stabbomancer karşımıza çıkıyor. Ana hikâyede biraz ilerledikten sonra asıl sınıfınıza ek olarak bir de yan sınıf seçiyorsunuz. Ben Clawbringer üzerine Spore Warden seçerek yanımda iki yoldaşla epey keyif aldım. Ana hikâye bittikten sonra ikinci sınıfınızı değiştirip puanları yeniden dağıtma özelliği de aktif oluyor yani çok farklı komboları deneme şansınız var.

## Fantasy-4

Biz masaya oturmadan önce oynanan son oyunun iki ana karakteri Valentine ve Frette de masada yerlerini alıyor. İki karakter de oyunda bize bolca yol gösterip fikir veriyor. Hatta çoğu zaman Tina ile oyunun gidişatı hakkında atışıp, Tina'nın tepesini attırıyorlar -ki bu da bize bolca dövüş sekansı olarak geri dönüyor. Valentine, Frette ve Tina'nın Bunkers and Badasses oynamadan önce neler yaşadığına dair güzel hikâyelerini de yine kendi ağızlarından oyun içinde öğreniyoruz. Özellikle Valentine'ın korkaklığı ve kural tanımazlığı epey ilginç olmuş. Robot olduğundan mıdır bilmem ama Frette tarafında tamamen oyun kurallarına uymayı hedefleyen bir Paladin havası var. Bu iki karakter her FRP'nin olmazsa olmaz tiplemelerini çok komik bir şekilde oyuna aktarıp hikâyeyi zenginleştirmişler.

*Borderlands* oyunu olsa da *Tiny Tina's Wonderlands* kendi içerisinde bir masaüstü oyunu. Bu yüzden haritada dolaşırken oyunun FPS dünyasından çıkıp gerçekten minyatür figürümüzün olduğu (bu figürü istediğimiz gibi düzenleyebiliyoruz) kocaman bir haritaya sahibiz. Bu harita zaman içerisinde şekilleniyor. Mesela Tina bir noktada cips kırıntısını masaya düşürdüğü için bu cips artık bir meteor parçası oluyor ve meteoru geçmek için bambaşka bir






hikâye ağacı çıkıyor. Oyun dünyasının masa dışından bu kadar etkilenmesi sizi de gerçekten bir FRP oynuyor havasına sokuyor. Öyle ki Tina›nın bir sonraki hamlesini kestiremediğiniz her noktada gerçekten Bunker Master›ın insafına bağlı gibi hissediyorsunuz. Sadece düşmanları öldürürken zar atmak yerine silahlarımızı kullanıyoruz.

Klasik tabancaların yanı sıra oyuna farklı bir hava katan arbaletler de envanterimize eklenmiş. Bunlar ister uzun namlulu olsun isterse de pistol niyetine mini arbalet olsun kendine has özelliklere sahipler. Bazıları üçlü atış yapıyor, bazıları düşmanın dizine saplanıp erken emekliliğe yol açıyor. Yine de bir noktadan sonra arbaletler yerine gerçek tüfekler daha kullanışlı hale gelmiş ya da benim karşıma gerçekten güçlü bir arbalet çıkmadı, bilemiyorum. Tiny Tina'nın patlayıcılar konusundaki uzmanlığı da fantastik bir hal alarak oyuna eklenmiş. Bir noktada Tina C-4 kullanarak büyük bir patlama yaratmak istiyor ama ufak bir isim değişikliğiyle: Fantasy-4! Tabii ki fantastik bir dünyada olduğumuz için karakterimizin özel yetenekleri olarak büyüler var. Sınıf yeteneğinden farklı olarak bir de dünyada bolca bulacağınız büyü kitaplarından birisini seçip oyunda kullanabiliyorsunuz. Büyü çeşitliliği de tıpkı loot gibi sonsuz. Düşmanların kafasına meteor atmaktan tutun tüm çevrenizi elektrik içinde bırakan ve silah hasarınızı arttıran bufflara kadar çok sayıda ihtimal sizleri bekliyor.

## Hero of Brighthoof

Minik Tina'nın harikalar diyarında başkentimiz Brighthoof. Burası ayrıca bildiğimiz *Borderlands* oyunlarındaki HUB görevini görüyor. Özel sandıklar, kaybolan lootlar, karakter düzenleme gibi çeşitli araçlara sadece bu şehirden erişebiliyorsunuz. Her zaman ve her koşulda hızlı seyahate açık olan Brighthoof'da ayrıca bolca yan görev opsiyonu da bulunuyor. Daha oyunun hemen başında bu şehri şeytani Dragon Lord'dan kurtarıp kahraman olarak ilan ediliyoruz. Tabii Tina'nın bizim için planladığı hikâyede bu kahramanlık şimdilik pek bir anlam ifade etmiyor. Yine de haritanın kalan tüm kısımlarında bir sürü acayip düşman tarafından saldırıya uğradıktan sonra iki dost yüzü görmek rahatlatıcı.

Oyuna özellikle kreatif anlamda gerçekten çok fazla emek harcanmış. O kadar özenli ve eğlenceli detaylar var ki her birini keşfetmek insanı mutlu ediyor. Brighthoof tavernasında oyunun atmosferine uygun bir şair bulunuyor. Haritada gezerken bulduğunuz şiirleri burada dinleyebiliyorsunuz. Bu şiirleri mümkün olduğunca dinlemenizi tavsiye ederim çünkü çoğu gerçekten ince işçilikle kaleme alınmış ve çok tatlı bir mizah içeriyor. Ayrıca Tina'nın iç dünyasıyla ilgili muhteşem detaylar da bu mısralar arasına gizlenmiş olarak karşınıza çıkabilir. Zaten oyunun arka planında tüm bu kahramanlık, macera ve loot üçgeninin dışında bir Tina dramı var. *Borderlands* serisini oynayanlar Tiny Tina'nın ikinci oyundan itibaren geçirdiği karakter gelişimini hatırlayacaktır. *Borderlands 2*'nin *Assault on Dragon Keep* DLC'si üzerine bu oyun Tina'yı seri içerisinde çok özel bir yere taşımış.

Çocuk yaşta yalnız kalan ve hayatta bağlandığı tek insan Roland›ın ölümüyle yüzleşmemek için gerçeklikten kaçan Tina›nın bu kadar başarılı bir Bunker Master olmasında da bu dramatik geçmişi yer alıyor. Kendisi artık Crimson Raiders›ın kallavi bir üyesi olsa da sağlıklı bir ruh haline sahip olduğunu söylemek mümkün değil. Hoş Borderlands Evreni içerisinde kimse için bunu söylemek

mümkün değil. Böylece Brighthoof ve Wonderlands›in geneline hâkim olan umutsuzluk duygusuyla da adeta bir baş düşman gibi dövüşmeye başlıyoruz. Dragon Lord›un oyundaki rolü de bu duygu şelalesine yoğun bir akıntı eklemeyi başarıyor. Belki kendi senaryosu değil ama arkada işleyen Tina›nın dram hikayesi anlamında kesinlikle *Borderlands* serisinin en derin senaryosu bu oyunda.




## Dragon Lord ve 40 İskeletorlar

Oyunumuzun ana kötüsü Dragon Lord standart bir düşman olarak değil de bir meta karakter, dördüncü duvarı aşan birisi olarak tasvir edilmiş. Meta yapmak tabiri FRP'lerde bolca kullanılır ve oyun atmosferi dışında gerçek kimliklerle konuşmak olarak tanımlayabilirim. Zaten oyunda Valentine, Fretta ve Tina bolca meta yaparak bize bir masa oyunu içerisinde olduğumuzu sıkça hatırlatıyorlar. Dragon Lord ise bir oyunda olduğunun farkında. Bu konuda bizi sürekli dürtüp, Tina'ya karşı kışkırtmaya çalışıyor. Ancak Tina'nın oyuna harcadığı yoğun emeği görünce bırakın Tina'ya cephe almayı "Burada olsa da bi' sarılsam!" diye düşünüyorsunuz.

Kendi yazdığı onlarca karakteri farklı farklı ses tonuyla canlandırırken bazen boğazı acıyor, bazen kimsenin dinlemeyeceğini tahmin ettiği uzun uzun monologları dinleyince sevinçten gözlerinin içi gülüyor. Tiny Tina bir hikâye anlatıcı olarak oyun tarihinin gördüğü en özel isimlerden birisi olmuş. Dragon Lord'un tüm bu çabaları da kendisini bir an önce pataklama isteğini güçlendirmekten öteye gitmiyor. Ruhlar Kılıcı gücüyle birlikte Dragon Lord sonsuz sayıda iskeleti üzerimize salıyor ve oyunda en yaygın olan düşman biçimi bu iskeletler. Kendileri ölü olduğu için standart bir can barları yok. Bunun yerine gri renkte can barına sahipler ve buz saldırılarına karşı kemikleri üşüdüğü için ekstra zayıf konumdalar.

Dragon Lord ve iskeletorlarını hemen hemen tüm harita bölgelerinde görebilmek mümkün. Tabii bazıları okçu, bazıları piyade olarak bu iskeletler çeşitlilik gösteriyor. Yine de oyunda çok geniş bir düşman çeşitliliği olduğunu söylemek güç. Tipler değişse bile size yaptıkları saldırılar üç aşağı beş yukarı aynı ve hemen hemen benzer şekillerde öldürebiliyorsunuz. Akılda kalan düşmanlardan faşist goblinler baya eğlenceliydi. Yine epey komik bir yan görev ağacı sayesinde faşist goblinleri ve sahte tanrılarını devirip goblinlere özgürlük ve demokrasi getirebiliyorsunuz. İskeletler hariç her türlü düşman ırkıyla bir şekilde orta yol bulmanızı sağlayacak bir ılımlı karakter var. Tina herkesin içerisindeki iyiliği göstermek için böyle bir yol izlemiş ve bazen Valentine ile Fretta'nın






**BİZİM OYUNLARDAKİ DM'LERİN ELİ HİÇ TİNA KADAR BOL OLMUYOR TABİİ**



tepkileri yüzünden hikâyesini tamamen değiştirmek zorunda kalıyor.

## Fantastik Claptrap ve Yancıları

*Borderlands* oyunlarının olmazsa olmaz karakteri Claptrap yine kendine has bir şekilde hikâyede yer almış. Öyle ki Claptrap olan her yan görevde mizah dozu zirveyi zorluyor. İlk gördüğüm yan görevde bir demircinin çırağıydı. Çok geçmeden bir anda biz onun çırağı olduk ve gidip başkaları tarafından yapılan eşyaları topladık ki ustası Claptrap'in iyi olduğunu düşünsün. Zira kendisi sonsuz güçlü bir silah yaratmaya çalışıp bir spatula yaparak tüm meziyetlerini ortaya sermişti. Demirci çıraklığı yanında oyunun parodi Atlantis halkıyla ara buluculuk yapmaya çalıştığı bir yan görev dizisi var ki muhtemelen Claptrap'in kariyer zirvesiydi. Yanında yancısı olarak eşlik ettiğimiz Claptrap'in bu fantastik evrende kendisine fantastik roller bulmaya çalışması hem karaktere hem hikâyeye tabir-i caizse cuk oturmuş.

Claptrap'in yanı sıra Mr. Torgue gibi daha önceki oyunlarda ve ek paketlerde gördüğümüz bazı karakterlerde bir anda karşınıza çıkabiliyor ama tabii ki Wonderlands'in atmosferine uygun olarak. Örneğin Mr. Torgue ile ilk tanışmamız gemimizi kutsamak için bir ozan aramak içindi. Yine de tüm karakterler bir yana Claptrap bir yana diyorum. Oyunda her ünlem gördüğüm yan göreve koşmamın yegâne sebebi daha fazla Claptrap aksiyonu yaşayabilmekti. (Bir de tabii ki daha fazla loot!) Bu Claptrap görme sevdası beni belki de oyunun en eğlenceli kısmı olan yan görevlerine balıklama daldırmış oldu.

## The Ditcher!

*Borderlands*'in kendisi dahil her şeyle dalga geçmesine alışığız. Bu muhteşem mizah anlayışı ve acayip silahları sayesinde seri bir kült haline gelmeyi başardı. Ancak sizi temin











ederim Tiny Tina'nın yaptığı göndermeler serinin de çok üzerine çıkmış. Hatta bu zamana kadar bir oyunda gördüğüm en komik göndermeleri bazen ince ince işleyerek bazen de bodoslama bir şekilde sunarak harika bir denge yakalamış. Witcher, Don Kişot, Star Wars, Karayip Korsanları, Jack ve Fasulye Sırığı derken tıpkı lootu gibi sonsuz bir referans/parodi içeriğine sahibiz. Muhtemelen bu yazıyı yazarken daha görmediğim bolca yan görevde bolca gönderme de vardır; yazı bitince doğrudan gidip "Raiders of the Lost Shark" yan görevini yapacağım!

The Ditcher adından da anlaşılabileceği üzere The Witcher'la dalga geçmek için eklenmiş bir yan görev serisi. Gerrit of Trivia'nın unicorn üzerinde yaşadığı aşk hikâyelerini dinlediğimiz görev sanırım bu zamana kadar oynadığım en komik oyun bölümüydü. Bu kadar şahane referansları müthiş işlenmiş NPC karakterlerle yan görev olarak oyuna koymaları çok güzel olmuş. Claptrap'in kendini demir ustası yerine Jedi Ustası sanması, şeytani bir fasulye sırığıyla dövüşmeye gitmek, Don Kişot'un peşinden "prenses" kurtarmaya koşmak ve bunları *Borderlands* usulü yapmak çok büyük keyifti.

## Borderlands Sendromu

Oyunu bu kadar övdükten sonra gelelim Oyunezer kısmına. Ben kendini tekrar eden oyunlara karşı acayip bir zaaf içerisinde olduğum için *Far Cry, Pokémon* ve *Football Manager* gibi deliliklere (Vaas'a sevgilerle) aşinayım. Ancak çoğunuz benim gibi delirmemiş olduğunuz için bir noktadan sonra sürekli aynı düşmanları kesip, gereksiz tonlarca lootun peşinden koşmak istemeyebilirsiniz. Tabii bunları istemiyorsanız neden bir *Borderlands* oyunu oynuyorsunuz, bu konuda da kendinizi bir sorgulayın derim. Oyunun ana haritası olan masaüstü Overworld kısmından alınan yan görevlerin hepsi birbirinin aynısı: Bir zindana girip belirli sayıda düşman öldürdükten sonra sandığı almak. Bu bir noktadan sonra sizi Tina'nın şişe kapaklarıyla bezediği haritadan soğutmaya başlıyor.

Oyunun FPS kısımlarındaki yan görevler de yine bir şeyleri toplamak ve bunları toplarken sonsuz sayıda acayip düşmanla dövüşmek üzerine. Yine de en azından bunları yaparken arkada dönen muhabbet sizi bir nebze de olsa eğlendirmeyi başarıyor. Silah çeşitliliği çok fazla olsa da bir noktadan sonra yeterince güçlenince






iyi vuran tek bir silahla her şeyi öldürmek mümkün. Eğer bir düşman çok nadir de olsa spesifik olarak bir saldırı türüne bağışıklık kazanmamışsa, örneğin bir buz gücü olan makineli tüfekle tüm bölgeyi temizlemek mümkün. Hele bir de güçlü bir zırhınız varsa hasar yemekten de çok korkmadan tekdüze bir şekilde bölümler arka arkaya bitiyor. Hikâye anlatımı konusunda bu kadar yaratıcı davranılmışken oynanışta aynı kısır döngüyle sınırlı kalmaları beni en çok üzen kısımdı.

Büyüler ve karakter özel yetenekleri olayı biraz daha cafcaflı hale getirse de bunları hiç kullanmadan ilerleyebilmek pek hoş olmamış. Yakın saldırıyı oyunun bazı görevlerde istediği "şunu parçala" eşyaları hariç hiç kullanma ihtiyacı duymayabilirsiniz. Zaten oyunun başında 2, ilerledikçe de 4 farklı silah taşıyabildiğiniz için sıra yakın dövüş için özenle tasarlanan şık baltalara, kılıçlara veya bident (trident gibiymiş ama iki uçlusuymuş) kullanmaya pek gerek kalmıyor. Bir de tabii ki tüm *Borderlands* oyunlarının en en en büyük sorunlarından olan envanter yönetimi yine tam bir facia. Hatta facianın da ötesinde kepazelik. Sonsuz loot yapabildiğiniz için anında şişen envanter kısmında her şey iç içe gözüküyor. Bunlardan hangilerini satıp, hangilerini kullanacağım derken bir anda Wonderlands'in dışına çıkıp esnaf kimliğine bürünüyorsunuz. Neyse ki eşyaları favoriye ekleme veya çöpe çıkartma seçeneği var da en azından yanlışlıkla bir şey satmayı ve çöpleri çabucak elden çıkartmayı yapabiliyorsunuz.

Günün sonunda elimizde *Borderlands* sendromundan mustarip çok sevimli bir kızın hayal dünyası var. Muhteşem referansları, kendine has atmosferi ve seveni için sonsuz lootuyla Bunkers and Badasses usulü bir shooter oynayabilirsiniz. Yan görev içerikleri epey gelişkin olsa da ana görevin bittiği noktada istenilen seviye 30 civarı. Çok fazla yan görev yapmadan ana göreve sadık kalarak bu seviyeye erişmek mümkün. Oyunda seviye düzenlemesi olduğu için düşük seviye kalan görevlere geri dönmek sizi ekstra güçlü ve ölümsüz yapmıyor. Yani bir Dragon Lord'un akıbetini öğreneyim sonra Claptrap ile cebelleşirim derseniz oyun buna da izin veriyor. Özetle *Tiny Tina's Wonderlands* belki kritik atmamış ama en az bir 16-17'si var. Hele *Borderlands* seviyorsanız ekstra buff alıp 19'a kadar çıkabilir.

**TÜR:** Looter Shooter | **YAPIM:** Gearbox Software | **DAĞITIM:** 2K Games
**DİJİTAL İNDİRME:** 429 TL (EGS), 699 TL (PSN), 599 TL (XBL) | **YAŞ SINIRI:** 16+

**+**

- Başta Bunker Master Tina olmak üzere muazzam karakterler
- Wonderlands atmosferi
- Hikâye anlatımı konusunda serinin zirvesi olmuş
- Şahane mizah anlayışı
- Çene düşüren referanslar
- Sonsuz loot!
- Silah çeşitliliği

**−**

- Silah çeşitliliği her ne kadar bol keseden dağıtılsa da bir noktadan sonra anlamını kaybediyor
- Oynanışa büyü eklense de klasik Borderlands formülünden bir adım öteye gidememiş
- Envanter yönetimi tam anlamıyla bir kaos ve kötü anlamda bir kaos
- Shift isimli oyun içi üyelik sistemi sürekli bağlantıyı kaybediyor, co-op oynamak zulüm haline gelebilir

**8.5**



## Son Karar

Tiny Tina's Wonderland sadece DnD parodisi olmakla kalmamış var olan çok sayıda evren ve karakterle harika bir şekilde dalga geçmiş. Klasik Borderlands aksiyonunu seviyorsanız ve FRP dünyasına ilginiz varsa hem bolca güleceğiniz hem de oynarken çok eğleneceğiniz bir harikalar diyarı.







Pistlerin tamamında ezber büyük önem taşıyor. Nerede kayacağınızı nerede duracağınızı ezberlerseniz sorun yaşamazsınız.

# MARIO KART BOOSTER COURSE PASS

## Bir tur daha!

ALİ SEZGİN

Switch'deki en popüler oyunun hangisi olduğunu bana sorsaydınız, cevabım tartışmasız bir şekilde *Mario Kart* olurdu. Her zaman oynayacak oyuncu bulmak mümkün ve arkadaş gruplarında da beraber oyun oynamak istediğimizde aklımıza ilk olarak *Mario Kart 8 Deluxe* geliyor. Oyuncuların beklentisi yakın zamanda Mario Kart 9'un duyurulması olsa da Nintendo henüz buna hazır olmasa gerek çünkü Course Pass ile önümüzdeki 2 yıl boyunca bolca karşımızda olacak.

### Bu daha başı

Öncelikle söyleyeyim, bugün bütün Course Pass'i almaya kalkarsanız elinizde sadece 8 pist olacak. Yaklaşık 1,5 yıl içinde gelecek pist sayısıysa toplamda 48. Yani içeriği uzun vadede azar azar alıyor olacaksınız. İlk paketteki 8 harita arasında hoşuma gidenler Paris, Tokyo Blur ve Ninja Hideaway oldu. Ben şahsen bu üçünü bu oyun için yaratılmış orijinal haritalar sanıyordum ama aslında hepsi Mario Kart'ın mobil oyunundan Switch sürümüne evirilmişler. Bu bilgiyle bakınca zaten biraz da durumun farkına varıyorsunuz. Çünkü normal MK bölümlerinin aksine bu haritaların çoğunda pistten çıkmak veya yanlış bir yere savrulmak çok daha zor.

Ninja Hideaway her oyuncu gibi benim de favorim oldu. Henüz bütün alternatif yolları çözemedim ama hem gizli kapıları hem de çok katmanlı yolları sayesinde oyunculara zaman kazandıracak pek çok alternatif rotanın çıkacağına adım gibi eminim.

### Daha çok pist, aynı içerik

8 pist ilk etapta yetiyor mu derseniz bana yetti de arttı. Kupları farklı motor güçlerinde ve sıralarda oynamak bile rahatlıkla bir 5-6 saatimi çaldı. Internet üzerinden yapacağım yarışları da düşünürsek uzunca bir süre sıkılmayacağıma eminim. Course Pass ile ilgili tek sıkıntım oyunun ömrünü uzatmak istemesine rağmen yeni pistler dışında içerik sunulmaması oldu. Nintendo zaten ürünü öyle bir sözle satmadı ama birkaç yeni silah ve ve araç parçası olsa oyuncuların çok uzunca bir süre yeni bir Mario Kart oyununa ihtiyaç duymayacaklarına eminim.

Uzun vadede 48 yeni pist içereceğini düşünürsek Mario Kart seven oyuncular Course Pass'i gözleri kapalı olarak alacaklardır. Eğer arada benim gibi Mario Kart'la çevirim içi maçlar atıyorsanız veya arkadaşlarınızla oynamayı tercih ediyorsanız zaten Course Pass'i satın almamanız gibi bir ihtimal olacağına imkân vermiyorum.

+

- Yeni Pistler son derece kaliteli
- Uzun vadede fiyatının hakkını verecek

–

- Oyuna yeterince yeni içerik sunmuyor
- Oynanışı değiştiren daha fazla element olabilirdi

7.5



**Son Karar**

Booster Pack serinin fanatiklerini tatmin etse de daha farklısını arayan oyuncular hayal kırıklığına uğrayacaklar.

**TÜR:** Yarış | **YAPIM / DAĞITIM:** Nintendo | **DİJİTAL İNDİRME:** 25$ (Eshop)





« Sisyphus'un kulesinin bir sonu yok. Her katta bolca aksiyon var ama...

# RETURNAL: ASCENSION

## Yuvarlanan kule

ALİ SEZGİN

Özellikle canlı servis tipi oyunların hüküm sürdüğü bu dönemde yaklaşık 1 yıl önce çıkan bir çıkan sıradan bir oyunun unutulup gitmesini beklersiniz değil mi? Çünkü alacak olan oyunu almış, oyunun üzerinde daha çok çalışsanız bile çıkış zamanı olan ilgi ve talep bir daha oluşmuyor. O yüzden harcanacak emeğin karşılığının geri dönme şansı çok ama çok az. *Returnal*'ın belirgin eksikleri ve oyuncuların özellikle kursağında kalmış bir "keşkesi" olduğunu da düşünmüyorum. Housemarque'nin çıkardığı bu ek içerik bu yüzden bu kadar değerli. Ekip salt yarattıkları eseri tamamlama isteğiyle iki tane yenilikle çıkagelmiş.

### Ben, sen, siz… Hepiniz!

*Returnal: Ascension*'ın bahsetmeye değer ilk yeniliği ortaklaşa oynanış modu oldu. Bir "Soulslike" değil belki ama etrafın mermilerle dolduğu "Bullet Hell" tipi oyunlara aşina olmayan oyuncular mutlaka zorlanacaklardır. Oyunu hem daha eğlenceli kılma hem de bir nebze kolaylaştırma adına artık *Returnal*'ı iki kişiyle oynamak mümkün. Üstelik bunu bir arkadaşınızla veya rastgele bir oyuncuyla yapabiliyorsunuz. Ortaklaşa içerik konusunda konuşmak gerekirse mükemmel olduğunu söylemek güç. Oynarken fark edeceğiniz üzere bir "asıl oyuncu" var ve o çok uzaklaşmazsa düşmanlar genel olarak ona odaklanıyorlar. Bu ikinci oyuncu için işleri çok kolaylaştırsa da aynı şekilde eğlenceli bir deneyim sunduğunu söylemek güç. Bölüm sonu canavarları da aynı şekilde. Bazı saldırıları okumak özellikle canavar animasyonlarını size bakarak yaptığında daha kolayken, aynı alan saldırısı alakasız bir noktadan geldiğinde kaçmak kolay kolay mümkün olmuyor. Neyse ki oyunda birden fazla Selene varken ölmek o kadar da basit değil. Bunun yerine oyuncular birbirlerini yerden kaldırarak devam edebiliyorlar. Ne zaman ki iki oyuncu aynı anda ölüyor işte o zaman başa dönüyorsunuz. Oyunun ana oyuncu tarafından dönüyor olması ikinci oyuncunun hareket alanını da ayrıca kısıtlıyor.

Ortaklaşa oynanış modu özellikle *Returnal*'ı zor olduğu için bitiremeyen (Sabri n'aber?) oyuncuların mutlaka ilgisini çekecektir. Buna rağmen tek oyuncu için tasarlanan içeriğin bu şekilde deneyimlenmesi bence ideal değil. Alternatifin *Returnal*'ı hiç oynayamamak olduğunu düşünürsek hiç yoktan iyidir yine de…

Oyuna gelen daha önemli ve dikkat çekici içerik ise kesinlikle "Sisyphus'un Kulesi" olmuş. Kule, *Returnal*'ın bilindik döngüsü dışında yer alan özel bir alan var tamamen Selene'in katları olabildiğince hızlı geçmesi üzerine çalışıyor. Bir katta ne kadar çok süre harcarsanız puan çarpanları o kadar azalıyor. O yüzden "Şu canı da alayım" "Şuradan bir silah bakayım" demeden haldur huldur yeni kata çıkmanız gerekiyor. Düşmanların neredeyse tamamı normal hikâyede karşılaştığınız yaratıklar arasından seçilmiş olsa da bir tek aralarda gelen bölüm sonu canavarı özgün kalmış. Algos onunla her karşılaştığınızda güçleniyor ve yeni özellikler kazanıyor. Bu sayede yaptığı saldırıları ezberleyip çözseniz bile daima daha uzun daha zorlayıcı bir angajman garantilenmiş oluyor.

*Returnal*'ın en büyük kusuru tekrar oynamanın zor bir oyun olması. Çünkü eğer oyunda kendi çapınızda bir ilah olmadıysanız, mutlaka eski bölümleri gezip biraz olsun güçlenmeniz gerekiyor. Her bölümü temizlemenin de yaklaşık 15 dakika kadar sürdüğünü hesap edersek, oyunda son bölüme gelmeniz hiç ölmemeniz halinde rahat 1 saatinizi ayırmanız gerekiyor. Yeni eklenen kule bu sorunu tam olarak çözüyor. Zorluğu yüksek ve kazanmak mümkün değil o yüzden en fazla 30 dakika oynayıp, puan kasıp hayatınıza rahatlıkla devam edebiliyorsunuz. Bu sayede oyunu benim gibi bitirmişseniz bile *Returnal*'ı tekrar tekrar açmak için harika bir sebebiniz oluyor. Eğer *Returnal*'ı oynamadıysanız veya size göre olmadığını düşünüp vazgeçtiyseniz bence "Ascension" içerik paketi sizlere tekrar düşünmeniz için fazlasıyla neden veriyor. DLC'nin tamamen bedava olması da cabası…

**TÜR:** Roguelike / Aksiyon | **YAPIM:** Housemarque | **DAĞITIM:** Sony
**DİJİTAL İNDİRME:** 619 TL (PSN - Ana oyun) | **YAŞ SINIRI:** 16+

+

- Ortaklaşa oynanış oyunu kolaylaştırmış
- Yeni kule hızlı oynanışa imkân veriyor

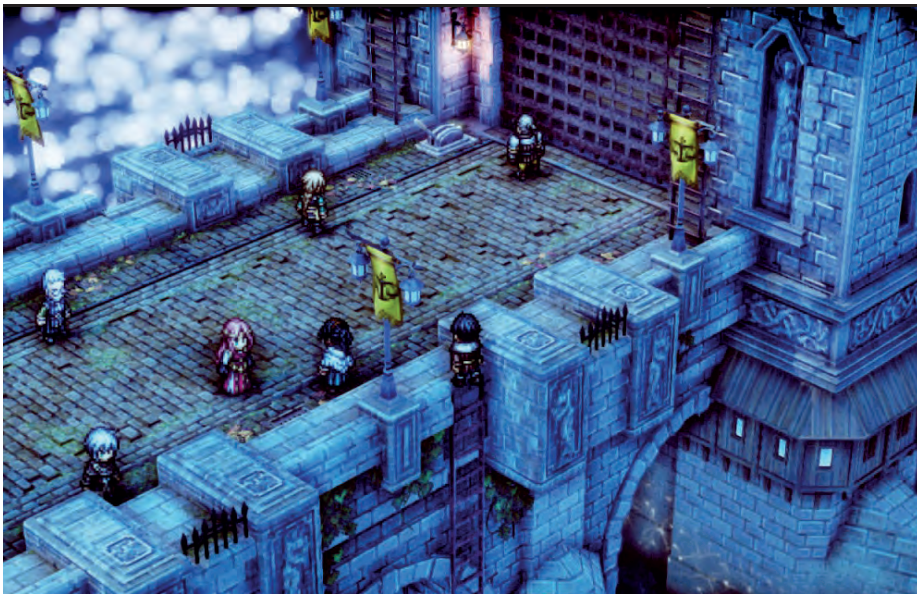
−

- Kimin neye saldıracağını kestirmek zorlaşmış




**Son Karar**

Returnal: Ascension hem oyuna geri dönmek oyuncular hem de yeni başlayacaklar için harika bir basamak olmuş.



# TRIANGLE STRATEGY

## Game of Thrones ama adamlar bıdı bıdı

EREN ERYÜREKLİ

Square Enix hakkında ne düşünürseniz düşünün piyasadaki en kaliteli klasik J-RYO'lardan esinlenen modern oyunları ürettikleri gerçeğini yadsıyamazsınız. Örneğin *Bravely Default* şirketin sıkıntılı bir döneminde yarattığı hem 3DS'teki üretimini canlandıran hem de eski tip *Final Fantasy* hayranlarını mutlu eden başarılı bir yeni IP idi. İşte o oyunun yapımcı ekibi ya da başlarındaki Tomoya Asano'dan gelen ismiyle Asano Team, ceplerindeki bir diğer başarılı yeni IP *Octopath Traveler* ve Square'ın usta yönetmenlerinden Yasumi Matsuno'dan aldıkları bolca ilhamla (*Tactics Ogre, Vagrant Story, FF Tactics*) yeni bir oyun duyurmuşlardı geçen yıl. Yine tuhaf isimli bir oyun *Triangle Strategy* ama köklerine indiğimizde de pek çok tanıdık öğeyle karşılaşıyoruz.

### "Hello my friend, stay a while and listen"

Yukarıdaki meşhur repliğini ödünç aldığım Diablo serisinden Deckard Kain'in dinlemekten zevk alacağı bir öykü anlatıyor Triangle Strategy. Üstelik bunu gayet riskli şekilde ilk 2 saatinin çoğunluğu kullanarak yapmayı tercih ediyor. Çok özet geçecek olursam yine üç krallığımız var, bunlardan birisi demir, birisi tuz üretiminde dünya lideri ve ortalarında kalan diğer krallık da güçlü hanedanların desteğiyle askeri yönden gelişkin bir yer. Bu üçü 30 yıl evvelinde Saltiron Savaşları denen büyük bir savaşa tutuşmuşlar ve nihayetinde hassas bir barış elde edilmiş. Doğudaki Hyzante tuzun çıktığı yer ve kutsal kabul edilen bir konsey tarafından yönetilen herkesin eşit sayıldığı bir memleket. Kuzeydeki Aesfrost insanların özgürlüğüne ve bireyciliğe önem veren ve bir dukalık tarafından yönetilen demirin çıktığı yer. Ortada kalan Glenbrook ise krallıkla yönetilen, soyluların desteklediği bir yer. Bizim ana karakterimiz nam-ı diğer "You know nothing Jon Snow" Serenoa ise bu Glenbrook krallığına bağlı Wolffort Hanedanı'nın genç varisi ve Aesfrost'tan ona gelin gelen Cordelia ile evlenmek üzere. Bu evlilik haneler arasındaki bağı güçlendirme amaçlı ve yakın zamanda bulunan yeni bir maden yatağının üç ulus tarafından işletilmesi anlaşması da Norzelia'da barış rüzgarlarının hiç esmediği kadar güçlü esmesini sağlıyor oyunun başlarında. Tabii işlerin sonradan Arap saçına döneceği ve bu üç krallık arasında kıyasıya yeni bir mücadelenin başlayacağı da sır değil.

İşte bu uzun girizgâh kısmı bize karakterleri, dünyayı sindire sindire anlatıyor ve oyuncuyu biraz sıkmak pahasına da olsa harika bir altyapı kurarak devamında geleceklerin sizde yaratacağı etkiyi maksimuma çıkartmayı hedefliyor. Dolayısıyla bu oyunun bir de kullandığı biraz eskice İngilizceyi de hesaba katarsak kitlesi biraz sınırlı ama o sınırlı kitleyi de doyurmayı çok iyi biliyor. Peki Serenoa'ya neden Jon Snow benzetmesi yaptım? Abi adam çok düz ve oyun boyunca da bu iyilik timsali düzlüğünü koruyor çevresinde tüm olup bitene rağmen. Tabii bu oyuncuyu onun tarafsız haline çekmek için özellikle yapılmış bir tercih. Hakeza zevcesi Cordelia da yaşadığı tüm eziyetlere rağmen iyimser bir vatandaş ama bunun bir sebebi var. Tam da burada Wolffort Hanedanı'nın renkli kişilikleri devreye giriyor ve zamanla hemen hepsinin ismini ezberleyebileceğiniz kadar da birbirinden ayrışan fikirlere sahip bu yancılar. Diğer ulusların karakterlerinin dünyalarına çok fazla girmesek de onların (özellikle de kötücül olanların) mantalitelerini de gayet iyi anlıyoruz. Misal bu oyunda işte "Bilmem nereden büyük bir karanlık geldi dünyayı yok edecek, eyvah!" gibi bir senaryo yok. İçinde sihir büyü olsa da olayların ekseriyeti güç sahibi insanların daha çok güç kazanmak için yaptıkları mücadeleler, kaynak savaşları ve çıkar ilişkileri arasında dönüyor. Bu tarz Sheakespare tarzı entrika öykülerinden hoşlananlar ziyafetle karşı karşıya yani ve uzun zamandır oynadığım en sürükleyici senaryolardan biri de yine burada. Ama bundan zevk almak iyi İngilizce şart onu da tekrar belirteyim.

### Triangle Strategy İsmi Nereden Geliyor?

Tuhaf isimli oyunların kralı Tomoya Asano kendi deyişiyle öncelikle dikkat çekmek için oyunlarına bu isimleri verdiğini belirtiyor dürüstçe. Ama işin daha derin bir kısmı da var. *Bravely Default, Octopath Traveler* ve *Triangle Strategy* gibi birbiriyle alakasız kelimeleri birleştirerek bulduğu isimlerin Batı cenahında "Bu kesin bir Japon oyunu!" tepkisine yol açmasını istediğini, bu sayede oyunlarının kalabalıktan sıyrılıp ön plana çıktığını belirtiyor yapımcı. Ayrıca seçilen kelimelerin her ikisinde de eşit sayıda harf olmasının dile akıcı geldiğini keşfettiğinden özellikle bu tip kelimeleri arayıp bulduğunu da belirtmiş. Yeni oyunun araştırma, savaş ve öykü gibi üç ana bacağı olduğu da düşünülürse *Triangle Strategy* isminin hakkını verdiği söylenebilir pekâlâ.





« Şimdilik partiliyoruz ama gelecek karanlık

## Hocam sen strateji demişsin ama bu taktik oyunu

Prusyalı General Carl Von Clausewitz'e göre "Taktik, askerleri kullanarak muharebe kazanma sanatı, strateji ise muharebeleri kullanarak savaşı kazanma sanatıdır". Bu tanım mükemmel bir şekilde *Triangle Strategy*'nin de özünü anlatıyor aslında zira oyun çok katmanlı bir yaklaşımla onu deneyimlemenizi sağlıyor. Taktiksel savaşlar harbiden de askerlerimizi sahaya sürüp klasik Tactics serisi oyunlarda gördüğümüz sıra tabanlı savaşları yaptığımız kısım. Buradaki haritalar karelere bölünmüş durumda ve sıramız geldikçe adamlarımızı ortamda yürütüp çeşitli aksiyonları yapıyoruz. Söz gelimi bir yükseltiye okçu koymak, adamları sırtından bıçaklamak ya da karşı taraftaki askerlerin zayıf olduğu elementlerle saldırmak bize daha sonradan harcayabileceğimiz puanlar kazandırırken normal olarak daha çok hasar vermemizi de sağlıyor. Hani geçmişte bu tarz bir oyun oynadıysanız hiç yabancılık çekmezsiniz, bu alanda başlangıçta biraz düz olan yapım ekibe yeni ve enteresan isimler katıldıkça (her ne kadar damdan düşer gibi orduya katılmalarını biraz özensiz bulduysam da) taktiksel derinliği arttırıyor. Kendi kopyasını yapabilen bir sirk jonglörü, sağa sola tuzak kurabilen yetenekli bir demirci, hava durumunu kontrol edebilen bir şaman hep bu ilginç kadroya dahiller ve savaşları kazanmakla kaybetmek arasındaki ince çizgi ekibi doğru seçmekle ilgili. Dar alanda yapılan bir savaşta dayanıklı savaşçılar ön plana çıkarken geniş arazide hızlı hareket edebilen okçular ciddi fark yaratabiliyor. İşin strateji kısmıysa daha ilginç. Senaryo ilerledikçe hayati seçimler yapmamız gereken anlar geliyor ve bu seçimler için herkes oy kullanıyor. Biz Serenoa olarak öncelikle şehirde araştırma yapıyor ve bilmediğimiz yeni bir bilgi öğrenmeye çalışarak ekibimizi ikna etmeye çalışıyoruz. Hakikaten zekice yazılmış diyaloglarla ve seçimlerle süslü bu kısımlar kiminle konuştuğunuzu iyi bilmenizi gerektiriyor.

Nato mermer kafa adamı istediğiniz seçime ikna etmeniz çoğunlukla mümkün değilken daha kararsız birinin fikrini değiştirmek çoklukla olası. Hani senaryoyu takip edip karakterleri iyi tanıdıysanız seçeneklere nasıl tepki vereceklerini de öngörebiliyorsunuz. Bu aşamadan sonra oylar dağıtılıyor ve ucunu tam kestiremediğiniz stratejiniz senaryonun akacağı yeni yön oluyor. Bunlardan bazıları benzer sonuçlara yol alırken oyun ilerledikçe akışta büyük farklar oluyor ve bambaşka sahneler izleyebiliyorsunuz. Bu çeşitlilik elbette oyunu bitirdikten sonra yeniden oynamak için de bir sebep yaratıyor, hani bir *Fire Emblem: Three Houses* kadar büyük farklar olmasa da yapımcıların buraya emek harcamaları sevindirici. Zaten *Triangle Strategy* asla o oyun kadar kompleks bir yapıya sahip olmuyor ama elindeki malzemeyi de dibine kadar kullanmayı iyi beceriyor bana göre. Oyunun *Octopath Traveler*'dan ödünç aldığı Unreal motoru destekli HD-2D tarzı grafikleri ve akılda kalıcı müzikleri de yine bir SE oyunundan bekleyeceğimiz kaliteyi sunuyor ve benim gibi hayranlar sabırla bu teknolojiyle ne zaman bir FF VI Remake göreceğini merak ediyor. Duy sesimizi ey Square Enix!

## Taktiksel cepheye heyecan verici bir eklenti

Bundan yıllar sonra bir *Triangle Strategy* vardı, şöyle güzeldi böyle iyiydi der miyim bilmiyorum ama oyunun özellikle senaryo anlamında çok iyi işlere imza attığını ve oynanış açısından bayağılaşmadan finale ulaştığını söyleyebilirim. Hani bu tarzı seven Switch sahipleri direkt alsınlar ya da *Octopath Traveler*'ın yaptığı gibi bir süre sonra çok daha uygun fiyata PC'ye geldiğinde oradan da edinebilirler. Asano ve ekibi yine orijinal bir IP üzerine gidip işin altından başarıyla kalkmış ve elbette diğer oyunlarında olduğu gibi Square Enix bundan da dişe dokunur bir mobil oyun çıkartacaktır. Ama oraya hiç bulaşmak istemeyenler bu uzun soluklu epik öyküyü ilk elden deneyimlesinler vakit kaybetmeden derim ben.

**TÜR:** Taktiksel Rol Yapma | **YAPIM:** Artdink, Square Enix | **DAĞITIM:** Nintendo, Square Enix | **DİJİTAL İNDİRME:** 60 EU (Nintendo eStore) | **YAŞ SINIRI:** 15+

**+**

- Akılda kalıcı karakterlerle dolu uzun soluklu senaryo
- HD-2D tarzındaki görsellik yine çok başarılı
- Dinlerken alıp götüren epik müzikler
- Zamanla artan taktiksel çeşitlilik doyurucu
- Senaryo akışını şekillendiren stratejik seçimlerin oyuncuya bağlı olması
- Tekrar oynanabilirliği yüksek
- Encampment hub alanı sade ve iyi düşünülmüş

**−**

- Yer yer biraz fazla grind isteyebiliyor
- Tempo kimi zaman çok düşüyor
- Eksi değil ama iyi İngilizce şart
- Yoldan adam toplayarak ordu kurma fikri pek oturmamış
- Bazı yan karakter öyküleri pek albenili değil

**8**




**Son Karar**

Taktiksel oynanışı derin ve incelikli bir senaryoyla harmanlayan yapım Square Enix için hem bir prestij kaynağı hem de ileride nemalanacakları pırlanta gibi yeni bir IP olmuş.



# ASSASSIN'S CREED: VALHALLA DAWN OF RAGNARÖK

## Beni bile baydınız be!

GÜLHİS CANPOLAT

Ulan helal olsun be! Ben istatiksel olarak hayatının yarısından fazlasını *Assassin's Creed* oynayarak geçirmiş bir insanım, benim bile içim bayıldı artık. Vallahi bu bir başarı hikayesi olarak kayıtlara geçmeli: 2022, Gülhis'in *Assassin's Creed*'den illallah ettiği yıl!

Şimdi diyebilirsiniz ki, "Yahu abla, ilk gösterimden sonra diyordun ki çok da fena durmuyor, oynaması eğlenceli olabilir… Bu DLC sana ne yaptı?!". HİÇBİR ŞEY YAPMADI, SIKINTI ORADA!! Şimdi anlatacağım, sıkı durun.

*Assassin's Creed: Valhalla*'nın bir çeşit "devam eden oyun" olarak tasarlandığını zaten söylemişti Ubisoft. Daha ilk çıktığında, "İkinci sene de devam edeceğiz eklentilere, Season Pass olacak," vesaire dediklerinde anlamıştık Valhalla'dan kolay kolay kurtulamayacağımızı ama ilk defa *Dawn of Ragnarök*'la birlikte, "Keşke kurtulabilsek ya," dedim ben.

Olayımız basit: Surtr ve Muspel'ler, cücelerin diyarı olan Svartalfheim'ı ele geçirip, Havi (yani Odin) ile Frigg'in oğlu Baldr'ı kaçırıyorlar. Amaç Havi'nin peşlerine düşmesini sağlamak, onu da öldürmek ve Asgard'ı yakıp yıkmak. Biz de bunu bile bile Havi olarak Surtr'un peşine düşüyor muyuz? Ayıpsın, elbette ki düşüyoruz.

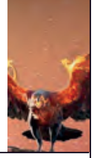
Oynanış mekanikleri ve getirdiği yenilikler bakımından da ele alacağım *Dawn of Ragnarök*'u önce. Bu tarafta kullanması keyifli bazı yeni yetenekler var, DLC'nin nispeten daha pozitif konuşabileceğim yanlarından biri bu. Ama sonrasında neden *Dawn of Ragnarök*'tan sonra *Assassin's Creed*'le ilgili çok az umudumun kaldığını da anlatacağım, çünkü içimde kalırsa çatlarım yani bu kadar basit. Bu ilk kısımda spoiler yok, ama biraz hikâyeden bahsetmeye başladığımda spoiler uyarısı yapacağım. Hadi bakalım.

### Uçacaksın! Uçacaksın! U- *Hugr'ı biter*

*Dawn of Ragnarök*'un çevre tasarımları üzerine çalışan ekiplerin hepsini tebrik etmek istiyorum ilk olarak. Evet, genel olarak Asgard'ın fantastik havasının çok dışına çıkılmamış da olsa cidden bakması güzel haritalar yaratmayı çok iyi beceriyorlar. Bir nebze sağa sola koşturmanın daha az can sıkıcı olmasını sağlıyor. *Dawn of Ragnarök*'ta bol bol sağa sola koşturuyoruz çünkü. Bir yardım eli de Power of the Raven yeteneğinden geliyor.

*Dawn of Ragnarök*'ta Havi, Eivor olarak edindiğimiz ve adrenalin barıyla kullanılan yeteneklerin yanında bir de yardım ettiği cücelerden hediye olarak aldığı bir bileklik sayesinde ekstra yeteneklere sahip oluyor. Hugr-Rip adlı bu bileklik, adı üstünde Hugr'la çalışıyor. Bu da mitolojide böyle, tam büyü de değil ama, ruh gücü gibi bir anlam taşıyor. Oyundaysa düşman öldürerek ya da sunaklarda Havi'nin canını bir miktar feda ederek ediniliyor. Ha, bir de çiçek koklayarak. Çünkü neden olmasın?

Hugr'ınız olduğu sürece öldürdüğünüz düşmanların güçlerini alıp, belirli bir süre kullanabiliyorsunuz. Power of the Raven örneğin, kuzgunları öldürerek edindiğiniz, kuşa dönüşüp uçabilmenizi sağlayan bir özellik. Ve Svartafheim'da bir yerden bir yere giderken o kadar işe yarıyor ki! Çünkü, bir kısmımızın da tahmin






ettiği üzere, *Dawn of Ragnarök* haritası bakması güzel olduğu kadar tırmanması da zahmetli, yüksek yapılarla dolu. Hugr bulmanın da zor olmadığını kaptığınız noktada kırk saatte tırmanılacak yerlerin tepesine uçarak gitmek çok zaman kazandırıyor insana.

Bunun dışında kendinizi Muspel ya da Jotun olarak gizlemenizi sağlayan birer özellik de var. İlk edindiğiniz özellik zaten bu. Muspel olarak lavların üstüne basabilmenizi falan sağlıyor ama bundan da önemlisi, Muspel'lerin ya da Jotun'ların arasına karışabilmenizi sağlıyor. Evet, nispeten kısa etki süresi. Ama akıllıca ve sosyal gizlilik kullanarak oynamak istiyorsanız *Dawn of Ragnarök*'u, cidden çok işe yarıyor. Çaktırmadan kalabalık grupların içinden geçebiliyorsunuz, en kuvvetli düşmanın dibine girip ilk onu yere indirebiliyorsunuz falan… Bunlar hep güzel mekanikler ve Valhalla'nın başında çektiğimiz gizlilik eksikliğini bir nebze toparlıyor. (Ya da toparlıyor olurdu, eğer bütün oyunu bitirmemiş olsaydık ve 300 saattir de oynamıyor olsaydık. Yani hâlâ kullanacak yerimiz olsaydı ama NEYSE.)

Oyun mekaniklerine *Dawn of Ragnarök*'la gelen en büyük değişiklik bu Hugr-Rip. Her incik cincik şeyi yazıp dökmeyeceğim, çok sıkıcı olur vallahi ama bir de şunu fark ettim: Görevlerin geçtiği bölgelerde çatılarda dolaşacak ve gizlenecek yerler koymaya özen göstermişler. Eğer çatılardan düşman oklamaya, ya da gizli gizli gezinip çalıların içinde adam bıçaklamaya meraklıysanız, *Dawn of Ragnarök*'ta bunları yapabiliyorsunuz. Fakat elbette… Havi olarak.

## Şimdi gelelim ökse otunun zararlarına…

*Dawn of Ragnarök*'un yapmayı beceremediği bir şey varsa, o da karakterleri umursamanızı sağlamak. DLC zaten direkt bik bik tartışan Frigg ve Havi'yle başlıyor. Odin'in yansıması olan Havi'ye zaten *Valhalla*'nın ana hikayesini bitirmiş olan oyuncular bir tık kıldır büyük ihtimal. (Ya da ben öyleyim ve sizin de öyle olmanızı istiyorum.)

Şimdi üstüne bir de şeklini şemalini bilmediğimiz bir Baldr çıkıyor. Yahu tamam, çok iyi, Havi'nin oğlu falan da… Ben neden Baldr'ın başına gelecekleri umursayayım? Yahu zaten ilk oyundaki Animus Anomalilerini toplayan herkes bağlantıları kurdu! (Kimse kurmadı ve ben kendi kendime gelin güvey oluyorum şu anda, di mi?)

Buradan sonra biraz spoiler kategorisine girecek yorumlar yapacağım ama, bunları yapmadan da neden *Dawn of Ragnarök*'tan hoşlanmadığımı anlatamam. O nedenle affınıza sığınarak içimdeki Assassin's Creed lore'undan sorumlu arşiv görevlisini dışarı salıyorum.

Şimdi, bildiğimiz bir şey var ki *Assassin's Creed* evreni söz konusu olduğunda, her şey birbirine girmiş durumda. *Dawn of Ragnarök*'ta 21. yüzyılda Hermes'in asası sayesinde hayatta kalabilen Basim, Animus'u kullanarak Eivor'un gözlerinden kendi döneminde yaşamış bir başka Isu olan Odin'in hafızasını kurcalıyor. Fakat Eivor Isu'lardan haberdar olmadığı için, parça parça hatırladığı genetik hafızasındaki bu anıları kendi kültürünün mitolojisiyle harmanlayarak ancak gözünün önüne getirebiliyor. Ya da bizim bu mitoloji furyasına girişmemizin açıklaması böyle, yerseniz.

### Minik bir tavsiye

Bunların yanı sıra nadiren Jotun'lardan düşmanları dondurma (ki bu Muspel'lere daha çok zarar vermenizi sağlıyor), Muspel'lerden de düşmanları hayata döndürüp kendi yanınızda savaştırma gücü alabiliyorsunuz (bu o kadar da matah değil, anca meşgul ediyor düşmanları). Ama bu ikisi diğer iki güçten daha az karşımıza çıkıyor. O nedenle bulursanız elinizde tutmak yararlı olabilir.



Yerseniz diyorum, çünkü aslında bunun amacı mitolojiyi kullanmak değil; bunun amacı bir zamanlar *Assassin's Creed* olan hikâyeyi mümkün mertebe sulandırıp, bu hikâyeye vakıf olmayan insanlara da oyun satabilmek. Eğri oturalım, doğru konuşalım.

*Dawn of Ragnarök*'ta sözde artık hikâyenin baş kahramanı olacak Basim (diğer adıyla Loki) yok. Hiç yok. Havi'ye zaten ben ayarım. Baldr'ı hayatımda hiç görmemişim, DLC'de de işkenceden eciş bücüş olmuşken görüyorum; benim için bir duygusal bağ ifade etmiyor. Surtr deseniz, yahu ben bu adamı neden muhattap alıyorum, üstüne bir kova su atın da kalkıp gidelim. Havada bir DLC! Çünkü neden? Çünkü *Assassin's Creed: Valhalla* çıkalı bir buçuk sene oldu, eğer hâlâ almamış olanlar varsa *Dawn of Ragnarök*'la bir kere daha gazlayalım, biraz daha satalım. Çünkü bu DLC'yi oyunun başında ya da oyunun sonunda oynamak, hikâye bütünlüğü açısından hiçbir şey ifade etmesin diye özel olarak uğraşılmış.

Gel; buyur gel de umursa şimdi Baldr'a ne olmuş, Svartalfheim'ı kim yakmış, cücelerin akıbeti falan…

## Bir arkeoloji dalı olarak Isu lore'u.

Hayır, kazmak gerekiyor iyice çünkü. Test çukuru açıyorsunuz… Plankare sistemiyle bölüp, tek tek kürek sallıyorsunuz…

Yahu, bir oyunun bir hikâyesi olur; oynadıkça öğrenirsin. *Assassin's Creed*'in Isu tarihi artık oyun hikâyesi olmaktan çıktı, şifre kırıcılık ve profesyonel noktaları birleştiricilik seviyesine varmaya başladı. *(Abartıyor sanıyorsunuz ama değil. Ubisoft adeta "Access the Animus'çu çocuklara iş çıksın, şifreli bir şeyler koyalım" diyor, Access the Animus sitesi çözüyor ve geri kalanlarımız "Haaa... Böyleymiş!" diyoruz -Can)*

Olay, aslında benim *Dawn of Ragnarök* ilk duyurulduğunda ön gördüğüm gibi: Toba felaketi. Surtr ve Muspel'ler, aslında Isu döneminin Afrika kıtasında yaşayan bir diğer Isu kabilesi. Odin ve onun önderliğindeki Isu'larla savaşıyorlar. Odin tarafı hazırlıksız yakalanıyor çünkü Loki'yle Odin arasında yaşanan gerginlik onları biraz bölmüş çoktan. Bu savaş da Toba'da yaşanan ve Isu döneminin sonunu getiren o felakete zemin hazırlıyor.

İnanılmaz detaylıca anlatamam, çünkü zaten oyundan bu kadarcığını bile çıkarabilmek için tek tek bütün Codex girdilerini okumak ve bir de önceki… Şey, kaç oyundu bu seri? *(Sadece ana oyunları sayarsak 12 -Can)* Neyse işte, onlara da hâkim olmak, ayrıca yedi kitap, on iki çizgi roman, bir radyo oyunu… Dalga geçiyorum da işte, anladınız.

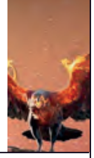
Hadi mitolojiyle harmanladın, kendi oyununun hikâyesini neden unutturmak için elinden geleni ardına koymuyorsun be Ubisoft!

Hayır çok Isu'lardan bahsetmeyeyim, yeni gelen oyunculara da açık olsun, bir yandan da eski oyunculara da satayım















derken gerçekten *Valhalla*'nın en ruhsuz eklenti paketine imza atılmış. Bakın, oyun mekaniklerine ve oynanışa gıdım lafım yok. Fakat *Dawn of Ragnarök*, bana kendi hikâyesi içindeki kimseyi umursamam için hiçbir sebep vermiyor.

Çünkü hikâyeyi anlatırsa… Hikâyeyi anlatması gerekecek. Yani düşünebiliyor musunuz beyin kullanmamız falan gerekir anlamak için, maazallah. *(Ya da Oyungezer'in 160. sayısındaki Assassin's Creed dosyasını okumanız. Anlattık çünkü hepsini. -Can)*

Yahu o kadar beter ki, Baldr'ın akıbeti kamera önünde bile gerçekleşmiyor! Neden?! NEDEN??!!

## Çıkınımı topluyorum izninizle…

Bakın… Bunu söylemek benim de çok canımı yakıyor fakat olay şu ki *Assassin's Creed*'in benimle olan birlikteliğinin geleceğini pek parlak görmüyorum. Çünkü bu formül satıyor. *Valhalla* Ubisoft'un en çok satan *Assassin's Creed* oyunu oldu; bir milyar dolar hasılat yaptığını açıkladılar. Bu formülden geri adım atmayacaklar.

Ama benim *Assassin's Creed*'den aradığım bu değil. O nedenle elim yüksek bir puan vermeye gitmiyor ama çok düşürmek de istemiyorum, çünkü oynanış açısından baktığınızda pek bir eksik gedik yok. *Valhalla*'dan ne bekliyorsanız o beklentiyi karşılıyor, üstüne bir de değişik oyun mekanikleri sunuyor.

Şöyle bir adım geriye atıp baktığınızda kötü bir DLC değil *Dawn of Ragnarök*. Fakat bir *Assassin's Creed* tecrübesi olduğunu söylemek de pek mümkün değil.

**YAPIM:** Ubisoft Sofia | **DAĞITIM**: Ubisoft
**DİJİTAL İNDİRME:** Ubisoft Store 179TL (Season Pass ile eşit), PS4/PS5 PSN Store 379TL, Xbox Microsoft Store 380TL

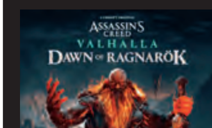
**+**

- **Hugr mekaniği ve yeni yetenekler oynanışa taze bir hava getirmeyi başarıyor**
- **Bu DLC'nin en güzel yeri müzikleri, teşekkürler Einar Selvik**
- **Isu bulmacaları; keşke daha da çok olsalarmış**
- **Yine çevre tasarımlarına, yapılarına hayran kaldığımız bir dünya**

**−**

- **Bir DLC'nin ana oyunun hikâyesiyle hiç mi alakası olmaz?! Tek ve en büyük eksisi bu. Hikâyeyi hiçbir yere götürmüyor, aynı dünyanın içinden bir parça sadece.**

**6**




### Son Karar

**Eğer Valhalla'nın Asgard bölümlerine çok ayılıp bayılmadıysanız özellikle oynamak için bir sebep gösteremiyorum.**

SW

# Pofudukluk zor zanaat

YAZAN: **EREN ERYÜREKLİ**




Nintendo'nun içini harbiden çok merak ediyorum. Adamlar yıllardır inatla tatlılıkta sınır tanımayan en hardcore oyuncunun bile içini ısıtacak konseptleri bulup bulup önümüze koyuyorlar. Hani nasıl bir dükkanınız var ki bu oyunlar çıkıyor abi? Gök kuşağı renginde yeleleri olan ve sonsuz mutluluk aşılayan Unicorn'lar mı var ofiste? Nedir bunun sırrı? 1992 yılından bugüne değin (dile kolay 30 yıldır) süren Kirby serisi belki bu tatlışlıktan en çok nasiplenen külliyata sahip. Hani baş karakterimiz yuvarlak, maviş gözlü, pembe bir şey sonuçta… Daha ne kadar tatlı olabilirsiniz ki?

## Pembenin gücü

Hayatında hiç Kirby oynamamışlar için özetlemek gerekirse Kirby kardeşimiz anası babası hatta hangi türe ait olduğu bile belli olmayan içine vakumlayarak çektiği şeylerin gücünü kullanabilen bir varlık. Bu jöle gibi olan ama kafası da fena çalışmayan dostumuz bence muazzam şekilde isimlendirilmiş Popstar gezegeninde günlerini sefa ve mutluluk içinde geçirirken açılan bir portalla birlikte (çünkü neden her platform oyununda bir anda portal açılmasın ki?) terk edilmiş gibi duran bir diyara düşer. Düşmekle de kalmaz ortamın türlü çeşitli belalı hayvanıyla da başı derde girer ve kendi dünyasından buraya düşen Waddle isimli gariban dostlarını da kurtarması gerektiğini anlar. Daha ilk anlarda sade şekilde anlatılan bu öykü sadeliğini oyunun sonuna kadar da koruyor zira çocuklar oynayacak bunu sonuçta, yalnızca benim gibi 40'ına merdiven dayamış ama bu tür dünyaların hastası olanlar değil. Dediğim gibi oyun basit, pek çok bölümde karşımıza çıkan düşmanları alt edip bol bol platformu da aşarak tüm Waddle'ları kurtarıp evimize döneceğiz. Ama her eve dönüş yolu gibi burada da bolca çatallanan yol ve izleyebileceğimiz farklı stratejiler var.

Bu noktada ufak bir mola verip oyunun seri içinde ilk kez denenen 3D ortamlarda geçtiğini hatırlatmakta fayda var. Switch'in eskimiş sistemi düşünüldüğünde görsel

## Kirby'nin Karanlık Tarafı

Bu oyunda her şey aşırı renkli ve mutlu ya şimdi bu insanda bir rahatsızlık da uyandırıyor ve serinin tarihi göz önüne alındığında yersiz bir his de değil bu. Öncelikle pek çok Kirby oyununda karşımıza çıkan Void kavramını ve Meta Knight karakterini ele almak gerekli. Void karanlık maddenin negatif yönünü simgeliyor ve buradan doğan Meta Knight'ın Kirby ile epey benzer olduğu da gözlerden kaçmıyor. Buna göre Kirby'nin de karanlık maddeden doğduğu ama pozitif bir enerjide kaldığı söylenebilir. Yine tüm Nintendo karakterlerinin arasında en güçlüsünün Kirby olduğu ve tüm bir evreni yutabileceği ya da içinde halihazırda başka bir boyutu taşıdığı da rivayetler arasındadır. Hatta bir başka teoriye göre de oyundaki Karanlık Madde Kirby, Pokémon ve Metroid serilerini (hatta oraya Mario ve Donkey Kong evreni de girer bence) birbirine bağlamaktadır. Bu pembe şirinlik muskasının kâinatın en güçlü varlıklarına kafa tutabilmesini ben başka türlü açıklayamıyorum zira.





Kirby'ciğim araba sahibi olmak böyle bir şey değil



olarak muazzam görünen yapım grafiksel açıdan Mario Oddysey'den daha yoğun bir dünya sunuyor bize ama onun kadar açık uçlu bölümleri de yok. Bol bol sırlar gizler tabii ki var ve bunları kovalaması oyunun başında da zevkli sonunda da zevkli. Zaten Nintendo'nun gerçekten özendiği bu gibi yapımların ortak özelliği bir kere başladınız mı sizi sürekli yeni mekanik bombardımanına tutup sıkılmanızı engelleyerek varış çizgisini göğüslemenizi sağlamak. Kirby bunu zorluktan kısarak ve bol keseden yetenekleri önünüze koyarak yapıyor. Oyunda iki tür yetenek var, ilki bölümün başından sonuna kadar kullanabileceğiniz alev atma, yer kazma, kılıç kullanma gibi daha savaş odaklı becerilerken diğerleri daha ziyade bölümün bir kısmını geçmenizi sağlayan özellikler. Bunlardan şahsi favorilerim araba yutan Kirby'yi bir araba gibi kullanabilmek ve su borusundan su depolayıp dev bir su balonu gibi ortalıklarda dolanıp su fışkırtmak. İlk bahsettiğim yetenekler eğer iyi saklanmış şemalarını bulabilirseniz büyüyüp gelişiyorlar. Örneğin basit bir alev atmayla başlayan mevzu ejderha kanatları edinip hem mesafe kat edişimizi kolaylaştıran hem de











daha güçlü bir aleve sahip bir beceriye evriliyor. Veya buz atma becerisinin son halinde bossları bile dondurabilecek güçlü buz kristalleri yaratabilmek gidişatı cidden değiştirebiliyor. Bu ana yetenekler ve enteresan varyantları başlı başına kovalanmayı hak eden ve oyun zevkini arttıran öğeler. Hatta bazı gizli saklı boss savaşlarından özel modlar da almanız olası ki bu gizli boss'ların oldukça zorlayıcı olabildiğini de söylemem gerek.

## Boyundan büyük işler başarmak

Bu tür oyunları çocuksu bulabilirsiniz lakin gerçekten albenili olduklarını da inkâr edemezsiniz. *Kirby and the Forgotten Land*'de de her açılan yeni bölüm bizi alıp bambaşka kafalara sokmayı asla sıkıcı olmamayı başarıyor bir şekilde. Bunda bölüm tasarımlarının gerçekten çok iyi olmasının etkisi büyük, kenarda köşede gördüğünüz detaylar olsun, Kirby'nin pıt pıt zıplamaları ve düşmanlarının animasyonları olsun her şey bir bütünlük halinde olduğundan bölümler ayağınızın altından nasıl akıp geçiyor fark etmiyorsunuz bile. Bir de bu oyundaki mekanların hep bir terk edilmişlik hissi olması, bazılarının yarı gerçekçi bir tarzda yapılmaları gözümüzün önünde süregelen şirin şebel olayların arkasında karanlık bir yön, bir gizem olduğu şüphesini uyandırıyor ki oyunun sonlarında bu şüphelerimizin yersiz olmadığını da anlıyoruz zaten. Böylesi çocuksu bir oyunda beni şaşırtan bu durum gayet artı puandır. Zira çok çok az diyalogla olabilecek en fazla







Yeni dostumuz Elfilin öyküde hayli önemli bir yere sahip

Ampulle bu kadar yakın münasebet de ne bileyim şimdi...








şeyi anlatıyor oyun yalnızca bölüm dizaynlarıyla.

Bölümlerdeki gizli saklı tutsak Waddle'ları kurtardıkça genişleyen bir de hub alanımız var. Burada balık tutabilir, müzikleri dinleyebilir, ufak tefek alışveriş yapabilir ya da figür koleksiyonunuzu geliştirebilirsiniz. Ben bu Waddle Town kısmını eğlenceli ve vakit geçirmeye değer buldum ki zaten oyunun normal finalinden sonra açılan uzunca yeni kısma ve yeteneklerinizi sınayan kolezyum bölümüne de buradan ulaşılıyor. Dünya haritasında ana görevler haricinde bolca kısa yan görev de var ki bunlardan bazıları cidden zor ve geçmek büyük beceri istiyor, ödülleri de ona göre güzel zaten. Müziklerden falan zaten hiç bahsetmiyorum onlar gayet yerli yerinde ve insanı yormayan cinsten. Yalnız oynamaktan sıkılırsanız yan yana co-op özelliği de var ki onun da eğlencesi ayrı bir hoş.

## Unutulmuş diyarlarda unutulmaz bir yolculuk

Günün sonunda ben bayağı eğlendim. İyi bir tek kişilik platform aksiyon kırmasının günümüzde halen değer verilip yapılıyor olması bile önemli cidden. Çünkü bu tür her ne kadar daha çok çocuklara hitap ediyor gibi görünse de biz büyüklerin de arada bir rahatlayıp keyif keyif macera yaşamaya ve bunu yaparken eğlenip kafa dağıtmaya ihtiyacımız var. Biliyorum Nintendo oyunları inanılmaz pahalıya satılıyor ve ortalama 20 saatte tüm içeriğini tüketebileceğiniz Kirby gibi bir yapım ne kadar alınmaya değerdir onu sizin takdirinize bırakıyorum. Ama Nintendo'yu da mirasının ayrılmaz bir parçasını bu kadar güzel güncelleyip modernleştirdiği için ayrıca kutlamazsam bu yazı eksik kalır. Vallahi bravo!

**+**

- Mekân tasarımları ve görsellik harika
- Keşfedilebilecek bol sır giz
- Bugsız akıcı oynanış
- Bol çeşitli aksiyon ve gülümseten beceriler
- Her yaşa uygun
- Hiç de fena olmayan öykü akışı
- Huzur veren keyifli dünyası
- Doyurucu oyun süresi

**−**

- Biraz fazla kolay gelebilir diğer oyunlardan çıkınca
- Kalabalık anlarda frame droplar oluyor
- Bossların tekrar etmesi biraz can sıkıcı
- İnsafsız Türkiye fiyatı

**8.5**

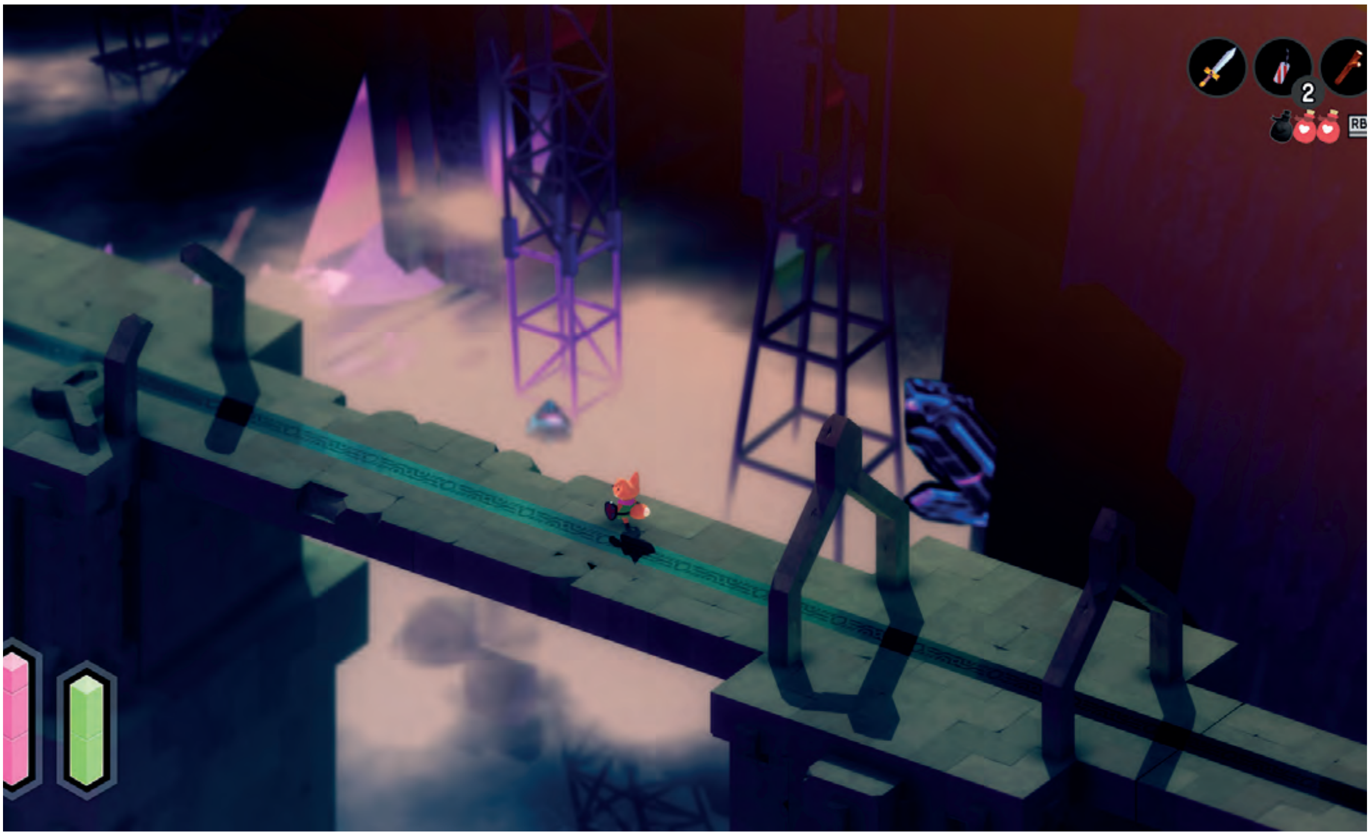



**Son Karar**

Kirby ilk kez yelken açtığı 3D sularından anlının pembesiyle çıkarken bol çeşitli oynanışı ve özenli mekân tasarımlarıyla platform oyunlarının geleceğine de ışık tutmayı başarıyor



**TÜR:** Platform, Aksiyon | **YAPIM:** HAL Laboratory | **DAĞITIM:** Nintendo
**DİJİTAL İNDİRME:** 60 EU (Nintendo eStore) | **YAŞ SINIRI:** 10+



# TUNIC

## Zelda hangisiydi, şu tilki ola-.. Aaa ölmüş.

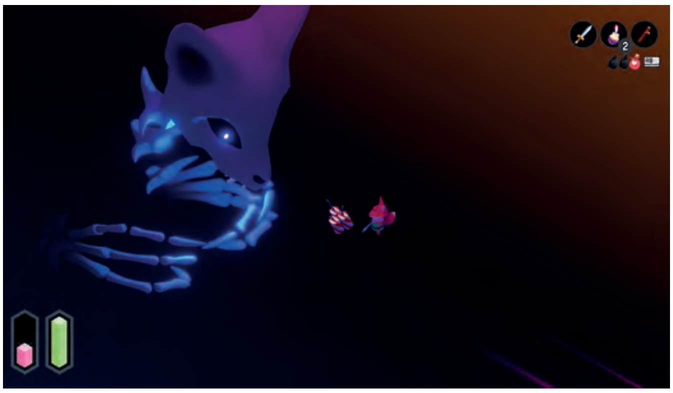
SABRİ ERKAN SABANCI

Dürüst olacağım, açık dünya oyunlarından çoğunuz gibi bıkma noktasına geldim ben de. Özellikle ağzına kadar aynı şeylerle doldurulmuş açık dünya oyunları görmekten kusma noktasına ulaştım ulaşacağım. Ve bu yüzden size rahatlıkla söyleyebilirim ki *Tunic* onlardan biri değil. Yani evet, kısmen açık dünya ama tıpkı klasik bir Zelda oyunu dünyası gibi. Durun açıklayayım…

### Sen bir tilkisin, kesiyorsun…

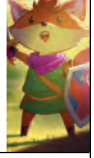
*Tunic*'in dünyası açık bir dünya gibi görünüyor en başta. Sahile vurmuş bir tilki kalkıyor, etrafta anlamadığınız dillerde bir şeyler yazıyor, siz de yolunuzu deneyerek ve yanılarak bulmaya çalışıyorsunuz. Şu ana kadar açıkladığım şeyler herhangi bir açık dünya oyunu gibi geliyor olabilir kulağınıza ama oyunun sizi gerek ekipman eksikliğiyle gerekse aşırı güçlü düşmanlarla önünüzü kesmesiyle "Evet, burası değilmiş" deyip sizi zorla yönlendirdiği yola doğru ilerliyorsunuz. *(Link's Awakening yani? -Can)*

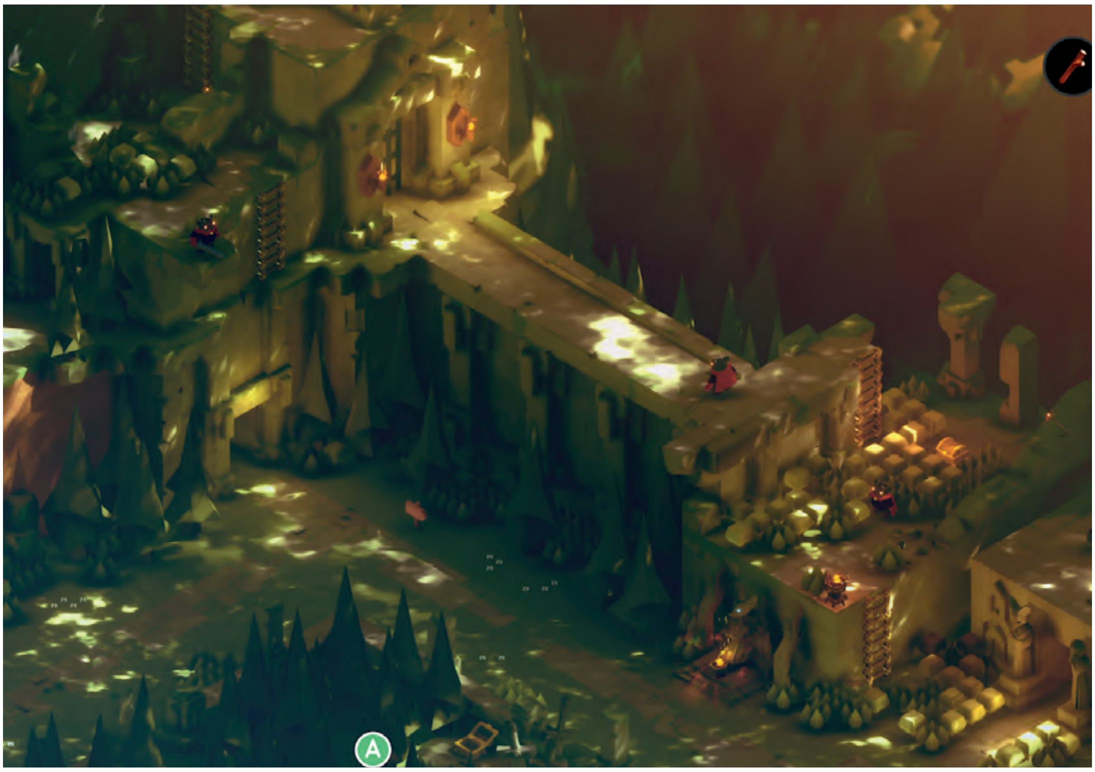
Bunlarla beraber oyunun tasarım olarak Zelda'dan nasıl esinlendiğini de görmeye başlıyorsunuz haliyle. Mesela oyuna ilk başladığımda nasıl gideceğimi bir türlü anlamadığım yerler vardı. Bir zindanı temizleyip, bölge sonunda oyun beni Overworld'de duvarın arkası gibi bir yerde çıkarınca anladım ki oyunun kamera açısının göstermediği yerlerde gizli geçitler de olabiliyormuş. Bunu öğrendikten sonra gördüğüm her kıyı köşe mekâna zavallı tilkiceğizi ittirmeye başladım.






Oyunun keşfi o kadar detaylı ki kendi dijital NES stili oyun kitapçığınızı bile toplayabiliyorsunuz.





Anlayacağınız üzere oyun sizi haritasını keşfetmeye bolca teşvik ediyor ve bunun karşılığını tilkinizi güçlendirmekle ya da gizli yollar bularak alıyorsunuz. Etrafta bulacağınız bazı özel malzemelerle (ne olduklarını söylemeyeceğim, siz keşfedin) tilkinizin canı, dayanıklılığı, iksirlerin tamamlayacağı can miktarı gibi şeyleri yükseltebiliyorsunuz ya da altın ve bomba gibi tek kullanımlık işe yarar şeyler de çıkabiliyor. Bulduğunuz gizli yollar daha önce hiç gidemediğiniz bir yere çıkabiliyor ya da kısa yola dönüşebiliyor. Bunlar da bolca işe yarıyor, çünkü Zelda'dan esinlenmesinin yanı sıra bolca da Metroidvania öğeleri bulunduruyor Tunic. Bir ara tekrar dönmek isteyeceğiniz şeyler sunuyor uğradığınız bölgeler. Ama ufak ufak oyunu keşfettikçe de fark ediyorsunuz ki Tunic'in o renkli, az poligonlu sanat tasarımı tamamen oyuncuyu tuzağa düşürmek içinmiş, tıpkı sinsi bir tilki gibi…

## Ölme tilkim ölme

Tunic tam olarak dünyanın en şirin oyunlarından biri olarak başlıyor dedim ya, durun sizin için birazcık resmini çizeyim. Düşünün şimdi, pofuduk bir tilki olarak renkli bir adaya düşüyorsunuz ve oyunda edindiğiniz ilk silah dümdüz bir sopa. Etrafta bir iki tane slime-vari yaratık görüyorsunuz, sopanızla iki-üç vuruşta ölüyorlar. Sonra bir dungeon'a giriyorsunuz, elinde kılıç olan kocaman yaratığı görüyorsunuz. Sopanızla zar zor geçtikten sonra karşınıza bir de boss çıkıyor… Oyunda özellikle kılıcı ilk defa aldığımdaki rahatlığı inanın anlatamam. Çünkü Tunic'in herhangi bir zorluk ayarı yok, tıpkı bir Souls oyunu gibi sadece "Buyur geç" diyor size. Oyunun boss dövüşleri de bir From Software yapımları kadar olmasa da zorlayıcı ve akılda kalıcı kesinlikle.

Fakat günün sonunda aradığınız şey "eşi benzeri görülmemiş bir oyun"sa, maalesef Tunic o oyun değil. Oynanış olarak esin kaynağı olan Zelda'ların ya da Souls'ların yapmadığı herhangi bir şey yapmıyor. Hikâye olarak da öyle aşırı harika bir şey sunduğunu söyleyemem. Ama Zelda oyunlarının özellikle o "yolculuk" hissini seven biri olarak, Tunic bu hissiyatımı çok iyi doyurdu. Hele ki müzikleri ve dünyası bir süre daha bana eşlik edecek gibi görünüyor. Bu oyunun tek bir insanın elinden çıktığına inanmakta hala güçlük çekiyorum.



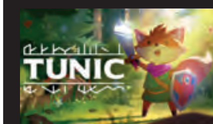
**+**

- Sanat tasarımı aşırı güzel
- Zelda'ları aratmayan bulmaca ve bölüm tasarımları
- Keşif hissiyatı tatmin edici
- Tekrar oynanabilirlik isteyenler için o da var
- Kitapçık oyuna dahil (Her ne kadar oyun içinde toplamanız gerekiyor olsa da)

**−**

- Bazı gözden kaçan, yeniden başlatma gerektiren ufak buglar var
- "Elden tutmayan oyun tasarımı" herkese hitap etmeyebilir

**8,5**




**Son Karar**

**"Zelda bir Soulslike olsaydı ne olurdu?" sorusunun tilkili bir cevabını arıyorduysanız (niye tilkili bir şekilde arıyorsunuz bilmiyorum) buldunuz.**

**TÜR:** Aksiyon-Macera | **YAPIM:** Andrew Shouldice | **DAĞITIM:** Finji
**DİJİTAL İNDİRME:** 165,25₺ (Xbox Store), 50₺ (Steam), Game Pass'e dahil | **YAŞ SINIRI:** 7


GHOSTWIRE™
TOKYO

# "Annenin hayaletini gördüm geçen, oğlanın mürüvvetini göremedik o yüzden öteki tarafa geçemiyorum dedi."

YAZAN: **ONUR KAYA**

2019 benim için özel bir seneydi. From Software'in en sevdiğim oyunlarından biri olan *Sekiro*'yla şu hayatta en çok sevdiğim oyun serisi olan *Devil May Cry*'ın 10 yıl sonra gelen devam oyunu 2 hafta arayla kucağıma düşünce kafayı yemiştim. Her ne kadar o yıl oynamamış olsam bile *Disco Elysium*'la beni nakliyat bağımlısı yapışına hala inanamadığım *Death Stranding* de o senenin güzelleriydi. Komşuda pişip bize de düşenlerin yanında en sevdiğim oyun stüdyolarından Arkane ile Tango E3 fuarında yeni oyunlarını duyurmuşlardı. İnsanlar "2019 da biraz sönük geçti yahu" dediler durdular, benzer ifadeler her kullanıldığında "NANİ????" diye bakıp kalıyordum. Pandemiden önceki son senemiz, hâlâ eş dostla dışarıya parasını, virüsünü düşünmeden çıkabildiğimiz en son zamanlar da olduğundan aslında hepimiz 2019'u iyi biliyoruz ancak oyun konusunda da yetersiz bir sene olduğunu kesinlikle düşünemiyorum; düşünenlerdenseniz buna anlam veremiyorum.

Neyse konumuza dönersek, *Deathloop* ve *Ghostwire: Tokyo*, pek yaratıcı bu stüdyoların elinden çıkma pek yaratıcı iki oyun olacaklardı belli ki. *Deathloop* bu konudaki sınavını verip benden geçer not almayı başardı. Mikami'nin *Ghostwire*'ın başında olmayışı, oyunu çıraklarına yaptırışı kenarda köşede bir şüphe kırıntısı bırakmıştı elbette. Yönetmenlik yapmasa bile kalite kontrolden elini çekmeyecekti ya? Hem *The Evil Within 2* benim biraz konsepti söndürür gördüğüm bir yapımdı. Yine Mikami değil de başkasının (John Johanas) yönettiği *TEW 2* ilk oyunun odaklı çizgiselliğini ve esrarengiz havasını yeterli başarıyla sürdüremiyordu. *TEW2*'de bir şeyler denenmişti gerçi; sağa sola ilginç yan görevlerin sıkıştırıldığı, keşfe imkân tanıyan ama çizgisel görevleri de çöpe atmayan, hiç fena çalışmayan bir yapı vardı oyunda. Burada denenen sistemin tek






## Topla topla bitebiliyor

Oyunun toplanabilir nesne çeşidi bol. Bunlardan ruhları ve KK raporlarını ana yazıda açıklamıştım. Bu ikisinin dışındakileri de buraya listeleyelim:

**Relic:** Japonya'ya özgü pek çok nesne, oyuncağından kılıcına, heykeline kadar çok çeşitli Relic bulacaksınız Shibuya'da. Bunları Relic Hunting Nekomata'lara götürerek bolca para ve kozmetik ödüller kazanabilirsiniz.

**Magatama:** Bunları üst seviye becerilerin kilitlerini açmak için kullanıyoruz ve şehirde başı boş dolaşan ufak Yokai'leri avlayarak ediniyoruz. Kappa, Ittan-momen, Rokurokubi gibi iblislerin isimleri ve tipleri değişse de genelini arkadan sessizce yaklaşarak veya bir süre kovalayıp kafasına vurarak yakalıyorsunuz. Karşılığında Magatama'nızı alıyorsunuz.

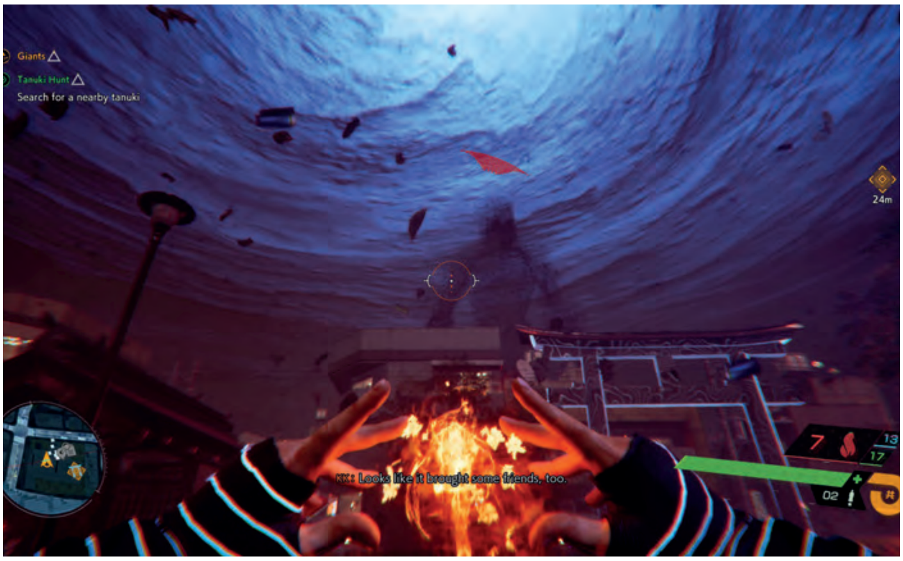
**Tanuki:** Biçim değiştirebilen rakunlar. Bu arkadaşlar etraftaki normal bir nesnenin kılığına giriyorlar. Kuyruklarını değiştiremedikleri için etrafta arkada kuyruğu sallanan bir sunak, heykel, tabela gibi formlarda buluyorsunuz kendilerini. Spirit Vision açtığınızda etkileşime girebildiğiniz nesnelerden oluyor bunlar, yani her nesneye tek tek bakıp kuyruğu var mı diye kontrol etmiyorsunuz.

**Prayer Beads:** Genelde arındırdığınız Torii Gate'lerin yanı başında bulduğunuz bu nesneler belli element saldırılarınızın gücünü artırmaktan, etrafınızdaki ruhları veya KK raporlarının yerlerini işaret etmeye, düşmanların sizi daha zor fark etmesini sağlamaya kadar pek çok farklı bonus sağlıyorlar. Bunlardan bazılarını oyunu bitirince alacaksınız, sonra "Hepsini toplamış olmam lazım, neden başarım açılmadı?" diye üzülmeyin.

**Jizo Statue:** Hangi renkteyse o renge karşılık gelen elementin cephanesini artırmaya yarıyorlar. Hepsinin şekli birbirine benzediği için Spirit Vision ile çok aranmadan görebiliyorsunuz bu heykelleri.

**Voice Logs:** Çoğunlukla telefon kulübelerinde bulacağınız ses kayıtları oyunun oynanışına katkıda bulunmaktansa hikayesine destek veriyorlar.

kişilik oyunları anlamsız ikon avlarına çevirmeden, 100 saatlik açık dünyalar haline getirmeden 10-15 saatten fazla içerik sunabilmek adına yapıldığını düşünmüştüm. Tek atımlık kısa ve konsantre deneyimlerle oyna oyna bitmeyen, topla topla ıvır zıvırı tükenmeyen oyunlar arasında bir ara segmente ihtiyaç var bence. Ghostwire: Tokyo'nun da bu kulvara oynayacağını ve sıfırdan şekillenecek yeni bir fikri mülk oluşuyla yapımcılara bu konuda çok daha fazla özgürlük tanıyacağını düşünüyordum. En kötü ihtimalle de Tango Gameworks'ten alıştığımız uçuk tek kişilik senaryolardan bir başkasını koyarlardı önümüze. Oyuna beklentimi bu şekilde ayarlayan ben, maalesef hayal kırıklığına uğradım.




## El kol yaparak hayalet avlamak

Yine de oyunun beni kırdığı noktalara hemen gelmeden önce oyunun konseptini anlatarak bir giriş yapalım. *Ghostwire: Tokyo*, kendini "KK" olarak tanıtan, bedeninden yeni ayrılmış bir ruhun trafik kazasına kurban gitmiş Akito'nun vücudunu bulmasıyla başlıyor. KK Akito'nun içine kaçınca, vücudun kontrolünün kimde kalacağı konusunda ikili arasında kısa bir sürtüşme yaşanıyor ve tam bu sırada caddeleri basan bir sis etraftaki tüm insanları bedenlerinden ediyor. Sisten ilk kertede etkilenmeyen Akito ve KK koalisyonu, bedeninden fırlamış yüz binlerce ruh ve ortada at koşturmaya başlamış, adına "Ziyaretçi" denen sürüyle iblisle baş başa kalıyor. KK teknoloji kullanmak yerine element büken bir çeşit hayalet avcısı çıkıp sisi Tokyo'ya salan maskeli baş kötümüz de Akito'nun kardeşini kötü emellerine alet etmek için kaçırınca, ikili Tokyo'yu ve kızçeyi kurtarmak yolunda bir ekip olmayı öğrenme yolculuğuna çıkıyor.

Bu yolcuğun ilginç bir dinamik ortaya çıkardığını söylemek isterdim. Ancak vücut tipleri, saç kesimleri ve giyim tarzları aynıyken, üstüne suratları da benzerken Akito & KK dinamiğinin görsel bir albenisi olduğunu söyleyemiyorum. Yan yana geldikleri sahnelerde bazen o kadar çok benziyorlar ki geçmişte yaptığı salaklıkların pişmanlığıyla genç halini dövmek için zamanda yolculuk yapmış bir karakterin hikâyesini izlediğiniz algısına kapılabiliyorsunuz. Duygusal bir albeni de pek yok zira oyunun ana senaryosu da pek başarılı denemez. Akito'nun tüm motivasyonu "gardaşım da gardaşım" diye çıldırmanın, kardeşi de klasik "oyun sonunda kurtarılacak dişil kişilik" olmanın pek ötesine geçemiyor. Flaşbek yoluyla iki kardeşin arasındaki ilişki oyuncuya aktarılmaya çalışılıyor ancak bu ta en sonlarda ve toplu olarak yapılmaya çalışıldığından, son anda akıllarına gelmiş gibi hissettiriyor. Kızçemiz de bir amaç olmanın o kadar ötesine geçemiyor ki oyun boyu Akito adını haykırıp durmasına rağmen şu paragrafı yazarken adını hatırlamadığımı fark ettim. Mari'ydi adı, açtım baktım şimdi internetten. Diğer ana karakterimiz KK de şöyle böyle bir arkadaş. Oyunun ilk 2 dakikasında Akito'yu öldürmeye çalışıyor ama oyun "Ya bak bu da kötü bir adam değil. Onun da bir hayatı, umutları vardı" damarından yürüyerek kendisini sevdirme teşebbüslerinde. Pek silik bir arkadaş olduğu için kendisine yönelik olumlu veya olumsuz duygularımız ekstrem uçlara değmeyi bırakın, merkez nötrden uzaklaşamıyorlar bile. Günün sonunda senaryo da kendini önemsetmeyi hiç başaramıyor, benzer şekilde ana karakterinden patlayan ve yine bir aile ferdi kurtarmaya çalıştığımız *Resident Evil: Village* en azından ilginç düşman portreleriyle oyuncuya bir şeyler vermeyi başarabiliyordu, *Ghostwire: Tokyo*'da o da yok. Zira baş kötümüz(yine adını hatırlayamayıp bakmak zorunda kaldım, Hannya) ve Rinka isimli yancımız haricinde Tokyo'da yapayalnızız. Bölüm sonu canavarlarımız bile kendilerine ait karakterleri olmayan eciş bücüş yaratıklar. Nerede Ruvik, nerede bu Shibuya Mahallesi "Ruhtarları?"

## Yan görev yancı görev

Beğendiğimiz tek kişilik oyunların sayısı hep senaryosu iyi olanlardan fazla olduğuna göre görev tasarımları ve görselliğin bir oyunu çok iyi satabildiğinin farkındayım





elbette. Ancak *The Evil Within 1*'e, hatta 2'ye bile kıyasla gerileme var bu cephede. Orada tuzaklar, oynanışı etkileyecek şekilde değişen sürreal mekânlar görüyorduk. İnsanın üzerine etki bırakan bir sunum ve engelleri aştığınızı size hissettiren bir moment vardı. *Ghostwire: Tokyo*'da da insanın algısını bozar şekillerde değişen çevrelerle karşılaşıyoruz ama sunum ve bölüm tasarımları aşırı güzel grafikli bağımsız yürüme simülasyonlarından hallice maalesef. Ana senaryo içeriği hem miktarı hem de akılda kalıcılığı açısından yetersiz. Öte yandan bir hikâyesi ve sunumu olan yan görevler oyunun içeriğini belli bir standardın üzerine çıkarıyor. Bunlar haddinden fazla uzun olmayan, yine çok iyi tasarlanmamış da olsalar en azından bunun farkında olarak mevzuyu uzatmadıkları ve güzel, esprili mini hikâyeler sundukları için eğlendiren görevler. Bunlardan bolca da var, o yüzden totale vurduğunuzda içeriği kıt bir oyun değil *Ghostwire*. Ayrıca yazının sonunda gördüğünüz notun daha düşük olmamasının sebebi de bu arkadaşlar. Kâh hayattayken sapıklığını yapanların ölünce de evinin çevresine dadanması yüzünden diğer tarafa geçemeyen ablayı huzura kavuşturuyorsunuz, kâh hayattayken kavuşamamış iki aşığın maskelerini lanetlerinden arındırmak için bir araya getiriyorsunuz. Hıyarla Kappa yemlemek, çöp evin ruhunu öteki tarafa kovmak falan cabası. Japon foklorundan ilginç detaylarla bezeli bu görevlerde Uzakdoğu mitlerine aşinaysanız (veya Nioh oynadıysanız) pek çoğunu ismen tanıyacağınız ibislerle karşılaşacaksınız.

Yan görevlerin yanında oyunun ciddi anlamda bir artısı olarak gördüğüm, farklı bir tat da sunan kısmı oynanış. El kol yapmak veya "dışın dışın" olarak tabir edebileceğimiz element bazlı "Etheral Weaving" güçlerimiz Avatar ile Doctor Strange evliliğinden doğmuş ancak daha sabi savaş mekanikleri ortaya çıkarıyor. Rüzgâr, Ateş ve Su olmak üzere üç elemente hükmettiğimiz(toprak yok, tahta hiç yok) bu güçlerin en güzel tarafı görselleştiriliş şekilleri. Ekranda izlediğimiz el hareketleri çok tatlılar gerçekten. Yoksa aslında balistik silah yerine elimizi kullandığımız bir "shooter" oyunu oynuyoruz. Rüzgâr tabanca tüfek, Su pompalı, Ateş ise roketatar gibi. Yakın dövüş saldırımız pek bir işlevsiz, yakın menzilde yaptığımız bitiriş hareketleri sağlık vermiyor. Doğru anda tuşa basarak "Perfect Block" yapmanın da zaten eksik kalmayan cephanenizi yenilemek dışında bir avantajı yok. Sağlık veren, uzaktan yaptığımız "ipini çekme" bitirişi oynanış açısından en kârlı öldürme yöntemi oluyor bu noktada, o yüzden yerde veya ayakta yakın menzilden bitiriş yapmaya teşvik edilmiyoruz ki zaten en tatmin edicisi de bu yöntem. El kol hareketlerimizin yanında bir de şerit tılsımlarımız (Talisman) ve yayımız var. Yay kullanımı tatminkâr olmaktan uzak ancak tılsımlar tam tersi. Düşmanların "çekirdeklerini ortaya çıkarak" bitiriş hareketine açık bırakan Exposure Talisman ve yine benzer şekilde onları arkadan haklanabilecek şekilde sersemleten Stun Talisman kullanması keyifli araç gereçler. Orta yere bildiğiniz çalı koymaya olanak veren Thicket Talisman ve ses yaparak düşmanların dikkatini üzerine çeken Decoy Talisman da pek kullanmaya gerek görmediğim ama gizli ilerlemek isteyenlere farklı opsiyonlar sağlayan tılsım çeşitleri.

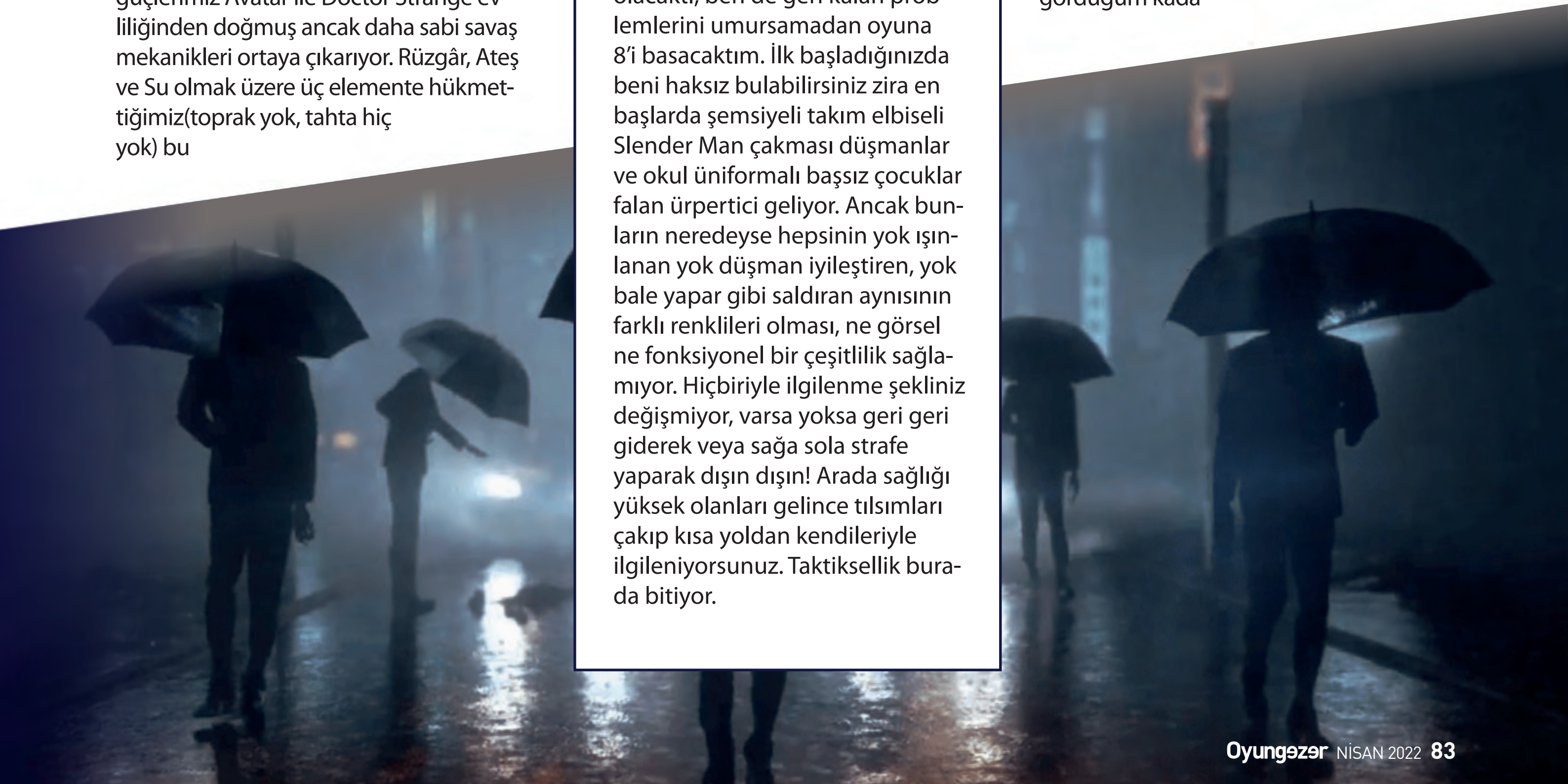
## İkonların Saldırısı

Gelelim zurnanın zırt dediği, *Ghostwire*'ın beni esas üzdüğü noktaya: Açık dünya. İçeriği insani sürelerde tüketilebilen bir açık dünyası var *Ghostwire*'ın. Ubisoft oyunları gibi oyna oyna bitmeyen bir açık dünya değil bu, o konuda hakkını vereyim. 35-40 saat civarı bir süreye yapılabilecek her şeyini yapıp Platin'i kapabilirsiniz, kaçırılabilir bir başarımı yok yapıp gördüğüm kada-



## Slender abim Tokyo'ya hoş gelmiş!

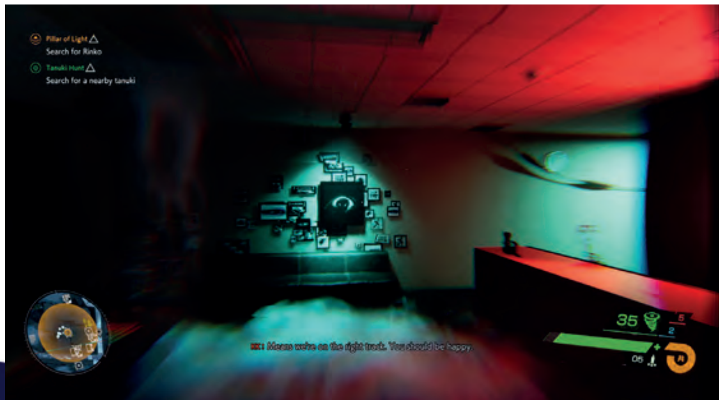
Nasıl her iyi kahramanlık hikâyesinin olmazsa olmazlarından bir tanesi sağlam, akılda kalıcı bir kötüyse her güzel mekanikler bütününün olmazsa olmazı da onu karşılayacak düşman ve engeller. İşte Ghostwire'da bu olsaydı muhtemelen savaşlar çok daha keyifli olacaktı, ben de geri kalan problemlerini umursamadan oyuna 8'i basacaktım. İlk başladığınızda beni haksız bulabilirsiniz zira en başlarda şemsiyeli takım elbiseli Slender Man çakması düşmanlar ve okul üniformalı başsız çocuklar falan ürpertici geliyor. Ancak bunların neredeyse hepsinin yok ışınlanan yok düşman iyileştiren, yok bale yapar gibi saldıran aynısının farklı renklileri olması, ne görsel ne fonksiyonel bir çeşitlilik sağlamıyor. Hiçbiriyle ilgilenme şekliniz değişmiyor, varsa yoksa geri geri giderek veya sağa sola strafe yaparak dışın dışın! Arada sağlığı yüksek olanları gelince tılsımları çakıp kısa yoldan kendileriyle ilgileniyorsunuz. Taktiksellik burada bitiyor.





rıyla. Yan görevleri de yukarılarda övdüm zaten. Ancak birincisi, oyunu oynarsanız kısa sürede haritanın insanın algısına saldıran sayıda ikonla doluşunu tecrübe edeceksiniz. Bunları harita arayüzünden istediğiniz şekilde filtrelemek mümkün. Tamamlanmış ikonları mini haritadan olmasa bile esas haritadan kaldırmak da bir seçenek. Bu sebeplerle oyunun kullanıcı tecrübesine laf etmek ayıp etmek olur. Öte yandan bu kadar farklı toplanabilir nesne kategorisi bulunması benim kendi adıma tatsız bulduğum ve artık terk edilmesini istediğim bir tasarım tercihi. İkincisi de benim sadece bu oyunda gördüğüm bir mevzu, yani ana tecrübe puanı kaynağımızın toplanabilir nesne kategorilerinden de bir tanesi, yani etraftaki başıboş ruhlar olması. Oyunun en başlarında Katashiro adı verilen nesnelerle etraftaki bedeninden edilmiş ruhları toplayabileceğimiz öğretiliyor. Ruhları bu nesnelere hapsedip telefon kulübeleri yoluyla tekrar bedenlerine kavuştursun diye kankamız Ed'e yolluyoruz. Bunu yaparak savaşta kazandığımızdan çok daha fazla tecrübe puanı kazanıyoruz. Bir de şehrin dört bir yanında KK tarafından yazılmış raporlar var, bunlardan da 20 beceri puanı geliyor ki seviye atlayınca kazandığımız puan sayısı 10. Yine daha kârlı yani. Tango Gameworks oyunu dedim, Ubisoft oyunu çıktı yahu oyun resmen?

Yahu bir de bu dünyayı dolaşması keyifli olsa, her köşede çok başka mekânlar falan görsek veya an azından bir yerden bir yere seyahat keyifli olsa Spider-Man'in ağla salınma mekaniklerinde olduğu gibi, o zaman diyeceğim ki toplanabilir nesneler amaç değil araç. Esas mevzu gezmek, görmek. Böyle bir durum da söz konusu değil? Evet hani Tokyo gerçeğine çok benziyor, Shibuya yöresinin atmosferi de çok iyi yakalanmış (diyorlar) ama hepsi kutu kutu pazarlar, parklar, bakkallar, bahçeler alışveriş merkezleri nihayetinde? "Elmayla armut karşılaştırıyorsun" diyeceksiniz ama bir ay önce Elden Ring oynamış bir insanı hiç de tatmin edecek bir oyun alanı yok karşımızda. Bazı binaların tepesinde bekleyen Tengu'lara "spiritüel ip atıp" kendimizi onlara çekebiliyoruz.



## DuelSense: Tokyo

Oyunu PC'de çoğunlukla klavye & fare ile oynadım ancak bizim Eren'in DualSense'ini ödünç alıp bir 5-6 saat de titreşim desteğini test etme şansım oldu. Söyleyebilirim ki Ghostwire, DualSense'i kıvamında kullanan oyunlardan. Oyundaki her elementin tuşa basılı tutarak yaptığınız şarjlı saldırıları var mesela ve Haptic Feedback şarj sürecinin tamamlandığını oyuncuya aktarmak konuşunda oyunun görsel geribildiriminden daha başarılı. Farklı elementlerin farklı şekillerde titreşim vermesi, büyü cephaneniz bittiğinde veya yayınızı gerdiğinizde tetiklerin sertleşmesi, yere attığınız Talisman'ın etkisi hala sürerken kolun farklı noktalarına temas eden darbeler hissetmeniz çok hoş. Yağmur yağarken damlaları veya zıpladığınızda yere düştüğünüzü bile hissettiriyor oyundaki titreşim desteği. Yalnız bu kadar kedinin olduğu bir oyunda Ghost of Tsushima'daki gibi kedi pırlaması efekti olmaması beni üzdü. Kedi barındıran her oyunda standart olması gereken bir özellik bu! Utanmasam puan kıracaktım buradan. Kedi simüle edecekseniz titreşimli edeceksiniz, ayıp!





Gerekli beceriyi alırsak bu özelliği herhangi bir yerde herhangi bir binanın tepesine ulaşmak için de kullanabiliyoruz. Bir de düşerken Batman gibi süzülebilme özelliğimiz var. Oyundaki ulaşımı bunlarla ve hızlı seyahat ile sağlıyoruz, oradan da keyfine artı puan almıyor yani.

Yazıyı kapatmadan önce teknik kısma bakacak olursak: Unreal Engine 4(?) ile geliştirilen oyunun grafikleri, yeni nesilden beklediğimiz ağız açık bırakma olayını üzerimizde uygulamasa bile gayet güzel. FSR benzeri bir teknoloji olan, Unreal Engine'in kendi Upsampling teknolojisi olan TSR'ı da bünyesinde barındırmasıyla performans tarafında düşük sistemlere avantaj sağlamayı da ihmal etmemişler. Yansımalar ışın izleme olmadan bile epey başarılı. Doku kalitesi yeterli. Ancak ben kare oranının durup durup "Ay ben öleyazdım!" diye yerlere yatması sorunuyla karşılaştım. Sistemim artık yaşını gösteriyor, ben inceleme yazarken de oyun henüz çıkmadığı için oyuncuların benzer sorunları yaşayıp yaşamadığını kontrol edemiyorum. Öte yandan bir sonraki paragraftan spoiler verecek olursam oyunu zaten pek tavsiye edemediğim için "Şu noktada çok da önemli mi?" sorusu kafamda belirmiyor değil.

Ha, bir de sesler ve müzikler orta şeker. Kendinden Japonca gelen seslendirmeleri menüden İngilizce yapabiliyorsunuz ki alıştığımızın aksine Japonca dinlemeyi yeğlemenizi sağlayacak kadar kötü de değiller.

Tango Gameworks'ün en son 2017'de *The Evil Within 2*'yle karşımıza çıktığını düşününce, 5 yıldır başka bir yapmamış oldukları gerçeği var. Belki stüdyo büyümüştür, birden fazla ekibe ayrılmıştır, başka projelerle de uğraşıyorlardır diyeceğim ama bilemiyorum. Malumunuz oyunun esas yönetmeni Ikumi Nakamura daha duyurusu yapıldıktan birkaç sonra *Ghostwire*'ı bırakıp gitti. Kenji Kimura devraldı projeyi. Buna bağlı olarak yaşanan birtakım aksaklıklar acaba oyunun geliştirme sürecini başa mı sardı diye düşünüyorum çünkü *Deathloop* duyuru fragmanına çok benzerken, *Ghostwire* fragmandaki kimi karakter/düşman tasarımlarını bünyesinde barındırmıyor bile. 5 yılda geliştirilmesine anlam verebildiğim bir oyun değil *Ghostwire: Tokyo* ve maalesef fiyatı ciddi oranda düşmeden veya PS Plus'a gelmeden edinmenizi kesinlikle öneremiyorum. Çerezlik, kafa dağıtmak için oynanacak bir yapım çünkü. Uğruna heyecanlanılacak, avizelere tırmanılacak bir noktası yok. Tek bir oyuna bu kadar para vermeyi problem etmeyecek bir ekonomik durumunuz varsa bile o oyun bu oyun olmasın bence. Kıymet verdiğim az sayıda stüdyodan bir tanesi Tango ve umarım Shinji Mikami abimiz şapkadan bir başka proje daha çıkarır yakın zamanda.




**TÜR:** Açık Dünya FPS | **YAPIM:** Tango Gameworks | **DAĞITIM:** Bethesda
**DİJİTAL İNDİRME:** 550 TL(Steam), 609 TL (PSN) | **YAŞ SINIRI:** 12+

**+**

- Yan görevlerin Japon folklorunu uyarlayışı ve genel yapıları güzel
- Modern Japon kültürü aktarılırken de klasik Japon saçmalamalarına batmıyor
- Savaş mekanikleri taze ve bir ilk oyun için gayet yeterli
- OYUNDA BAKKAL KEDİLER VAR?

**−**

- Harita açınca ikonlardan dayak yiyorsunuz
- Tecrübe puanı toplanabilir nesne haline gelmiş
- "Tokyo da Tokyo!" diye ölüp bitmiyorsanız oyun alanının bir olay yok
- Ana senaryoyu bitirir bitirmez unutursunuz, hatta yarı yolda yan görevlere dalınca bile unutursunuz

**7**




## Son Karar

Mikami'ye "Bunu saymayız, bir daha bekleriz" diyeceğim ve sonraki oyunu çıraklara vermek yerine kendi yönetsin diye dua edeceğim.

# TEKMİLİ BİRDEN

GEÇTİĞİMİZ AYKİ BEREKETTEN MİDİR NEDİR, BU AYIN OYUNLARI PEK BEKLEDİĞİMİZİ VEREMEDİ SANKİ.

O HAYAL KIRIKLIĞI RETURN TO MONKEY ISLAND DUYURUSUYLA UÇUVERDİ AMA. YENİ MONKEY ISLAND GELİYOR, HEM DE RON GILBERT YAPIYOR!



## AYIN ALTIN OYUNLARI



KIRBY AND THE FORGOTTEN LAND



TRIANGLE STRATEGY



TINY TINA'S WONDERLANDS

## BU AY EN ÇOK DİNLEDİKLERİMİZ



1. **Floral Fury** – Cuphead
2. **Meta Knight's Revenge** – Kirby Superstar
3. **Build That Wall** – Bastion
4. **Heavy Hands** – Where the Water Tastes Like Wine
5. **Trilobyte** – Rogue Legacy

## OGZ ONUR LİSTESİ

### HAYALET AVCILARI



**Ghostwire: Tokyo**
Yetişin! Tokyo'yu hayaletler, ruhlar ve yokai'ler basmış! Yok mu kurtaracak bir babayiğit?!

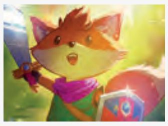


**Phasmaphobia**
Bir hayaletle yüz yüze gelmekten daha iyisi varsa o da bir hayaletle dört kişi yüz yüze gelmektir.



**Ghostbusters: The Video Game**
İlk iki filmin ruhani devamı, adeta Ghostbusters 3 keyfi yaşatması da cabası...

### HAYVAN BAŞROL



**Tunic**
Zelda'lar kadar başarılı olur mu bilinmez ama başroldeki tilkicik Link ile kapışır, orası kesin.

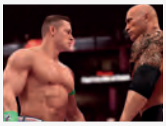


**Untitled Goose Game**
"Yetti artık insanlardan çektiğimiz, kazların gücünü tüm dünyaya gösterme-liyiz!"



**Okami**
Video oyun tarihinin en sanatsal görünümlü oyun-larından birini es geçmek de olmazdı tabii...

### DÖVÜŞ BAŞLASIN!



**WWE 2K22**
Çekirge bir sıçradı, beş sıçradı, on sıçradı. Sonunda WWE adına layık bir oyun geliştirebildi 2K.

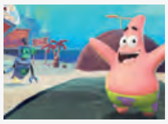


**Street Fighter 5**
Klasik isimler, yeni karak-terler, misafir dövüşçüler derken 46 karakterli acayip güzel bir oyun oldu SF5.



**Super Smash Bros Ultimate**
İçeriğinin bolluğu, karak-terlerinin coşkunluğuyla en iyilerden hâlâ.

### GEOMETRİK



**SpongeBob Squarepants: Battle for Bikini Bottom**
Kim denizler altında bir ananasta yaşar? Dünyanın en tatlı kare şortlusu!

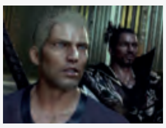


**Triangle Strategy**
Glenbrook Aesfrost'a taksın, o da Hyzante'ye taksın, Hyzante de Glenbrook'a. Üçgen oldular, evet...



**Cube Escape Collection**
Rusty Lake odadan kaçma oyunu işini çok iyi yapıyor, 96 not ortalaması da bunun göstergesi.

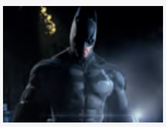
### ORİJİN HİKÂYESİ



**Stranger of Paradise: Final Fantasy Origin**
Biri Kaos mu dedi? Yo, emi-nim ben. Kim o Kaos diyen? Yoksa sen misin, Kaos?!?

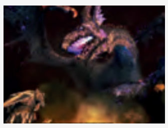


**Yakuza 0**
Serinin altıncı ama aslında kronolojik olarak ilk oyunu olan Yakuza 0 ilk oyunun 7 sene öncesini işliyordu.

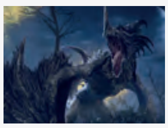


**Batman Arkham Origins**
Daha genç, daha tecrübesiz, daha az rafine bir Batman. Biraz hakkı yenmişti sanki...

### EJDERHA DÖVER



**Dragon's Dogma**
Skyrim diyeceğim sanmıştı-nız di mi? Kusura bakmayın da, DD onu katlar ya ejderha dövüşleri söz konusu olunca.



**Elden Ring**
Demon's Souls Remake'teki sıkıcı ejderha savaşlarından sonra Elden Ring ilaç gibi geldi resmen. Özlemişiz.



**Guild Wars 2: End of Dragons**
Oyunun adında bile geçiyor, bütün ejderhaları bitirme projesi!



# ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

LEGO Star Wars ve Chrono Cross'un damga vuracağı bir aya giriyoruz sanki. Onun dışında sanırım Elden Ring'e devam...

| Nisan '22 | |
|---|---|
| Lego Star Wars: The Skywalker Saga | 5 Nisan |
| MLB The Show 22 | 5 Nisan |
| Chrono Cross: The Radical Dreamers Edition | 7 Nisan |
| Chinatown Detective Agency | 7 Nisan |
| The House of the Dead Remake | 7 Nisan |
| B.I.O.T.A. | 12 Nisan |
| Back 4 Blood: Tunnels of Terror (DLC) | 12 Nisan |
| Run: The World In-Between | 14 Nisan |
| Cat Cafe Manager | 14 Nisan |
| Star Wars: The Force Unleashed (Switch) | 20 Nisan |
| The Serpent Rogue | 26 Nisan |
| The Stanley Parable: Ultra Deluxe | 27 Nisan |
| A Little To The Left | 28 Nisan |
| Kaiju Wars | 28 Nisan |
| Nintendo Switch Sports | 29 Nisan |

| Mayıs '22 | |
|---|---|
| Warhammer 40,000: Chaos Gate - Daemonhunters | 5 Mayıs |
| Salt and Sacrifice | 10 Mayıs |
| Prinny Presents: NIS Classics Vol. 2 | 10 Mayıs |
| We Were Here Forever | 10 Mayıs |
| Song of Conquest (Erken Erişim) | 10 Mayıs |
| Evil Dead: The Game | 13 Mayıs |
| Two Point Campus | 17 Mayıs |
| Vampire: The Masquerade - Swansong | 19 Mayıs |
| Souldiers | 19 Mayıs |
| Dolmen | 20 Mayıs |
| Sniper Elite 5 | 26 Mayıs |
| Out There: Oceans of Time | 26 Mayıs |

| Haziran '22 | |
|---|---|
| Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba - The Hikonami Chronicles | 10 Haziran |
| Mario Strikers: Battle League | 10 Haziran |
| The Quarry | 10 Haziran |
| The Day Before | 21 Haziran |
| Capcom Fighting Collection | 24 Haziran |
| Fire Emblem Warriors: Thee Hopes | 24 Haziran |
| Disgaea 6 Complete | 28 Haziran |
| Monster Hunter Rise: Sunbreak (DLC) | 30 Haziran |
| Cuphead: The Delicious Last Course | 30 Haziran |



# FIRSAT KÖŞESİ

Bu ay herkesin bedava oyun performansında bir düşüş var; telafisini bekliyoruz. Playstation Plus'a Game Pass modeli yarayacak mı bakalım, önümüzdeki aylarda görürüz artık...










## PLAYSTATION PLUS BEDAVALARI:

- Hood: Outlaws & Legends
- Spongebob Squarepants: Battle for Bikini Bottom Rehydrated
- Slay the Spire




## AMAZON PRIME BEDAVALARI:

- The Elder Scrolls IV: Oblivion – Game of the Year Edition Deluxe
- Plants vs Zombies: Battle for Neighborville
- Monkey Island 2 Special Edition: LeChuck's Revenge
- Nanotale – Typing Chronicles
- Guild of Ascension
- Turnip Boy Commits Tax Evasion
- Galaxy of Pen and Paper
- House of 1000 Doors: Family Secrets




## GAME PASS'E BU AY EKLENENLER:

- Dragon Age II
- Plants & Zombies: Garden Warfare
- Star Wars: Squadrons
- Cricket 22
- MLB The Show 22
- Chinatown Detective Agency
- Life is Strange: True Colors
- Lost in Random
- PanzerCorps 2
- The Dungeon of Naheulbeuk: The Amulet of Chaos

## EDITTOCHAT

***Ret*urn to Monkey Island haberi paylaşılır****

**M. İhsan:** Gerçek mi bu??
**Gülhis:** valla tarihine BÖÖÖYLE ◉◉◉◉◉◉ baktım özellikle 1 Nisan şakası olmasın diye
**M. İhsan:** Geç kalmış 1 Nisan şakası olmasın?
**Eser:** 2 saat kadar yavaş kaldı grup.
**Eser:** Biz sevincimizi discord'da yaşadık.
**M. İhsan:** Gülsih bundan sonra bir numaralı OGZ yazarım sensin
**Gülhis:** yee yaşasın!
**Serpil:** Gülhis niye üstüne alındın, İhsan bizim Gülsih'e dedi onu.

◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇◇

****Max Payne 1-2 Remake haberi düşer****

**Sabri:** "Ne oynasam remake geliyor" demiştim geçenlerde ya…
**Ömer:** San Andreas oyna da ona da gelsin… oh wait…
**Eren:** Vagrant Story oyna abi
**Eren:** En remake'i lazım oyun o.
**Anton:** Soul Reaver dururken mi?!
**Göker:** Soul Reaver oynar mısın lütfen?




VİZYON TARİHİ
6 MAYIS 2022

## Grup Garip'in yeni albümü

ONUR KAYA

Geçtiğimiz dönemin en büyük iki çizgi roman filmi olarak *Spider-Man: No Way Home* ve *The Batman*, karakterlerinin miraslarına farklı açılardan birer saygı duruşu oldular. Bu iki film bizi yeniyle eskiyi kendilerinde buluşturuş şekilleriyle mest ederken, *Avengers: Endgame*'den bu yana ilk "ÇOK BÜYÜK ŞEYLER OLACAK" filmi olma görevini *Doctor Strange 2* üstleniyor. *Eternals*'da gerçekleşenler de pek mini minnacık mevzular olmasa bile nasıl *Civil War*, Marvel Sinematik Evreni'nin büyük oyuncularının oyun tahtasında durduğu yerlere ciddi etkiler yaptıysa, *Doctor Strange 2* de MCU'nun yeni fazında benzer bir kırılma noktası olacak gibi.

İlk filmin ciddi ciddi korku öğeleri baskın bir devam filmi çekmek istediği ve buna onay alamadığı söylenen yönetmeni Scott Derrickson nihayetinde Marvel Studios ile yolları ayırmıştı hatırlarsanız. Yerine de hem orijinal Spider-Man üçlemesi ile hem de Evil Dead gibi korku filmleri ile adını duyurmuş Sam Raimi gelmişti. Durumun ne kadar manidar olduğuna benim tekrar parmak basmama gerek yoktur diye düşünüyorum. Fragmanın bize sunduğu ses ve görsellerden filmin alıştığımız MCU tonundan daha karanlık olacağı ayan beyan ortada. Ha, bu tabii ki de 13 yaş seviyesine uygun bir karanlık olacak; izleyici kitlesini ve dolayısıyla kâr marjını ufaltmayacak. Artık Scott Derrickson yetişkin derecelendirmesine sahip bir korku filmi falan mı yapmaya çalıştı da projeden uzaklaştı bilemiyorum ancak ilk filmi görselliği bir kenara çok şablon bir hikâye olarak gördüğümden Sam Raimi'nin gelişini hoş karşılıyorum. Derrickson kendine has bir dokunuş katamamıştı bence ilk *Doctor Strange*'e.

*No Way Home* öncesi tüm Spider-Man filmlerini baştan izlediğim için de Raimi filmlerindeki bitmek tükenmek bilmez Mary Jane çığlıkları hâlâ kulaklarımda. Üçlemenin üzerinden geçen 15 senede kadın karakterlerin kahraman tarafından kurtarılmak dışında pek fonksiyonları olmadığı dönemler artık geçti malum, kalede prensinin gelişini bekleyen bir Scarlet Witch veya America Chavez görmeyeceğimiz kesin. Scarlet Witch çizgi

romanlardan biliyor olabileceğiniz gibi akli dengesi sallantıda bir karakter. MCU bünyesinde Vision'a ek olarak bir de çocuklarını kaybetmesi, üzerine de kötücül büyü kitabı Darkhold'u ceplemesi karakterin ahlaki duruşunu zedeleyecek travmalara kapı aralamış olacak ve bunun sonuçlarını *In the Multiverse of Madness*'ta göreceğiz. Zira fragmanda Strange'e ettiği "Sen kurallara karşı geldiğinde kahraman ilan ediliyorsun, bense düşman" lafından çıkardığım iki sonuç var:

1)Scarlet Witch filmin karşıt güçlerinden biri. Tam anlamıyla filmin kötülerinden olup olmayacağını kestirmek zor ancak Strange ile aralarında en iyi ihtimalle Tony Stark ile Cap arasında oluşana benzer bir ayrışma meydana gelmesini bekliyorum. Gri bir karakter olarak çizilmiş olması yönünde temennim.

2)Sırf bu replik yüzünden bile feminist film okuması yapmayı sevenlere bolca malzeme verecek. Orta Çağ'da şifacı kadınların cadı diye yakılması mevzularıyla arada bariz olmasa bile paraleller kurulur mu, artık orasını filmi izleyince görürüz.

Ha, tabii Wanda bu lafları etmiş bile olsa (ki aslında kronolojik olarak daha öncelerde de ediyor olabilir) *No Way Home*'da evrenler arası kapılar açtığı için Doctor Strange kendi filminde gayet azar işitiyor gibi duruyor. E onu azarlayacak makamda da Baron Mordo'nun varyantı Master Mordo ile koltuk sevdası yıllardan beri dinmemiş Charles Xavier bulunacak. Bu ikilinin Ultron botları emir eri olarak kullanan bir Illuminati grubuna dâhil olduğu ve filmin tek büyük sürprizinin Patrick Stewart olmadığı kulislerde konuşuluyor. Muhtemelen bu gördüğümüz Charles Xavier da Fox filmlerindeki değil zaten. Koalisyonda takıldığı için Bahçeli varyantı bile olabilir. Film varyantlar konusunda elini korkak alıştırmamış. Zaten filmde MCU Strange, Defender Strange, "Kötü" Strange (What If? dizisinde gördüğümüz olabilir de olmayabilir de) ve Zombi Strange olmak üzere tek fiyatına minimum dört Dr. Strange göreceğiz. *(Ali İhsan Varol varyantının da filmde olacağı doğru mu peki? -Can)*

Filmin janjanı da arşa çıkmış. *Spider-Man: No Way Home*'un Mirror Dimension sahneleri ilk Doctor Strange'inkileri tokatlamıştı, *In the Multiverse of Madness*'ın saykedelik kısımları ise her ikisini aynı anda kafakola alıp nakavt edecek gibi görünüyor. Müzikler Sam Raimi'nin Spider-Man üçlemesinde beraber çalıştığı, bize hem o harika Spider-Man açılış müziğini hem de dillere pelesenk Burton Batman temasını veren Danny Elfman tarafından yapılıyor. Fragman müziği zaten epey etkileyiciydi, albümünün arkasında Elfman'ın olduğunu öğrenmek şaşırtmadı.

Tüm bu bolluk bereketin yanında, *Doctor Strange in the Multiverse of Madness*, aynı zamanda da artık Marvel Sinematik Evreni'ndeki çoklu evren ve zaman yolculuğu kurallarını biraz biraz daha açıklamasını beklediğim bir film. *Endgame*'de ne nasıl işliyor net bir şekilde izah etmeyen, dizinin üzerine kurulu olduğu konsept bu olduğu halde Loki'de de işin bu kısmını utanmadan es geçen Kevin Feige ve tayfası, umarım Dr. Strange'e bir şeyler saklamıştır. Loki'nin de arkasındaki önemli isimlerden olan Michael Waldron bu filmin yazımına el atması bir plan olduğuna ve arada bağlantılar kurulacağına inanmaya itiyor beni. Şu filmin şu vaat ettiklerinin yanında tek falsosu hikâyeyi kuralını muralını belirlemeden sağa sola don lastiği gibi esnetmek olabilir diye düşünüyorum. 6 Mayıs tarihinden itibaren hayatımızdan bir 148 dakika ayırıp görelim bakalım.

## America Chavez ve Young Avengers

Sahip olduğu pek çok gücün arasında en önemlisi çoklu evrenler arasında seyahat edebilmek olan America Chavez de bu filmle beraber MCU'ya katılıyor. Güçleri dolayısıyla filmde önemli rol oynayacak olan ve Xochitl Gomez tarafından canlandırılan karakter, çizgi romanlarda Ms. America adıyla anılıyor ve bir Young Avengers üyesi. Young Avengers grubunu Loki'de ilk defa tanıştığımız, MCU'nun yeni büyük kötüsü şerefine nail olan Kang the Conqueror'un varyantlarından biri olan Iron Lad kuruyor. Ayrıca bu grubun pek çok üyesini filmlerde Endgame sonrasında çaktırmadan bize verdiler. Bu yüzden MCU'nun ileride, belki Ms. Marvel'ı da dahil ederek bir Young Avengers yapımıyla karşımıza çıkacağını düşünüyorum. Şimdiye kadar MCU içinde gördüğümüz Young Avengers üyeleri şu şekilde:

•Wicccan ve Speed (Scarlet Witch'in WandaVision'da gördüğümüz ikiz çocukları).

•Hawkeye (dizide gönüllerimize taht kuran Kate Bishop versiyonu)

•Patriot (Falcon and the Winter Soldier'da gördüğümüz, ilk siyahi Captain America Isaiah Bradley'nin torunu)

•Stature (Scott Lang'in filmlerde oyuncusu değişen kızı Cassandra Lang)

•Kid Loki (Loki dizisinde karşımıza çıktı)



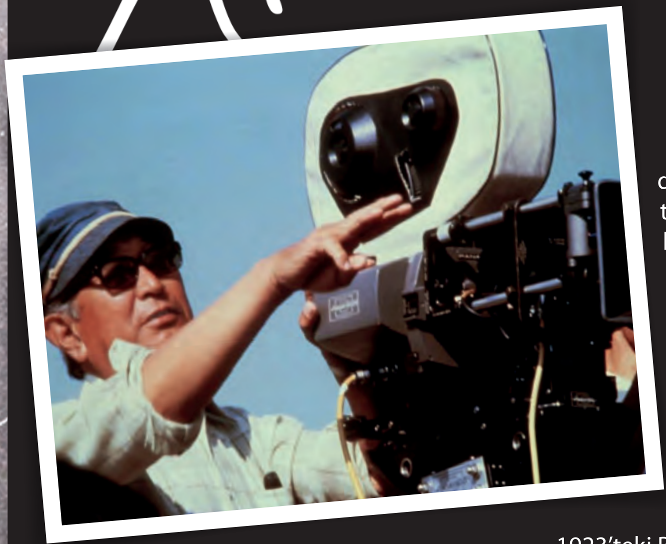


**YÖNETMEN:** Sam Raimi
**OYUNCULAR:** Benedict Cumberbatch, Elizabeth Olsen, Rachel McAdams, Patrick Stewart, Xochitl Gomez, Benedict Wong, Chiwetel Ejiofor

EMRE SÜMER

# Akira Kurosawa

## Japon sinemasının Batıya açılan penceresi...



Japonlar gelenekçi ve içine kapanık bir millettir. Keza daha ancak geçen yüzyılın başında dış dünyaya kapılarını açmış, bu yüzden de gelenekçiliklerini azalarak da olsa bugüne kadar taşımışlardır. Batıdan bu denli farklı yaşam ve çalışma disiplinlerine sahip olmalarının sebebi de budur aslında. İşte yönetmen Akira Kurosawa'yı bu denli özel kılan şey de bu gelenekçiliğin arasından çıkıp tüm sanat dünyasına ilham kaynağı olabilmesidir.

Tabii Kurosawa sinemasının Batı'da bu denli başarılı şekilde kabul görmesinin sebeplerinden biri de filmlerinde hayranı olduğu Batı sinemasından esintiler ve izler taşımasıdır. Zira sanatının gelişiminde büyük önemi olan babası ve abisi, Kurosawa'yı daha küçük yaşlardan itibaren Batı sinemasıyla tanıştırmış ve farkında olmadan gelecekteki sinema anlayışını şekillendirmiştir.

Sinema sanatı genelde seyirci için gerçek dünyadan kopma aracı olarak görülse de Kurosawa filmlerinde durum bunun tam tersidir. Seyirciyi hayatın gerçekleriyle (özellikle de ölümle) yüzleştirmekte ısrar eden, karamsar bir ton hakimdir. Bunun sebebi olarak da Kurosawa'nın kardeşlerinin ölümüne birer birer şahit olması, 1923'teki Büyük Kanto Depremi ve Japonya'nın korkunç bir yıkım yaşadığı İkinci Dünya Savaşı dönemlerini de birebir olarak yaşamasını gösterebiliriz.

Yönetmenin dünya çapında üne kavuşmasını sağlayan filmleri Rashomon ve Seven Samurai olmuştur -ki bunların safkan samuray filmleri olması da hayli ironiktir. Özellikle Seven Samurai sinema tarihinde çok önemli bir yer edinmiş, pek çok farklı kültüre uyarlanmıştır. Kişisel olarak da en çok hayran olduğum tarafının filmlerinde tüm dünyaya örnek olarak pazarlanan samuray kültürünün gerçek yüzünü göstermesi olduğunu söyleyebilirim. Zira kendisinin de samuray kökenli bir aileden geldiğini eklemek isterim.

Kurosawa'nın en başarılı filmlerinde kendisinin özel hayatında yaşadığı yıkımlar ve ardı ardına yaşadığı sağlık sorunlarının etkisini birebir gözlemleyebiliriz. Ran'ın finalinde tanrının insanı terk ettiği anlatılır, Ikiru'da öleceğini bilen kanserli bir adam hayatının amacını sorgular, Tengoku to jigoku'da sosyal sınıflar arası nefret resmedilir (ki çok sevdiği abisi işsizlikten intihar etmiştir). Hatta son filmlerinden olan Yume'de ise direkt olarak Kurosawa'nın yıllardır gördüğü karmaşık rüyalar anlatılır. Zaten birkaç kez de intihar girişiminde bulunmuş, 1993 yılında sette geçirdiği bir kaza sonucu tekerlekli sandalyeye bağlı hale gelip beş yıl sonra da vefat etmiştir.

Şüphesiz dünya sinemasının en esin kaynağı yönetmenlerinden biridir Kurosawa. Japon sinemasının dünyada tanınmasını sağlamış, Toshiro Mifune gibi efsane bir aktörü sinemaya kazandırmış (ki pek çok filminde de başrolü ona vermiştir), savaşın yok ettiği Japonya'yı beraber çekerek Ishiro Honda'nın Godzilla'yı yaratmasına ilham kaynağı olmuş, filmleri Japon kültürü içerikli olsa da içerdiği evrensel temalar yüzünden pek çok farklı kültüre uyarlanmıştır.

Film setlerinde ölmek isteyecek kadar sinemaya adanmış, acı dolu bir ruhtur Kurosawa. Ama o acısını bir mağduriyete dönüştürmektense milyonlarca insanı etkileyen bir sanata dönüştürmeyi tercih etti. Bunun insanın yapabileceği en asil sıçramalardan biri olduğuna inanıyorum.





## En Başarılı Filmlerinden Bazıları:

Sanshiro Sugata - 1943
Rashomon – 1950
Ikiru / Yaşamak – 1952
Shichinin no samurai / Yedi Samuray – 1954
Kakushi toride no san akunin / Gizli Kale – 1958
Yojimbo – 1961
Tengoku to jigoku / Cennet ve Cehennem – 1963
Akahige / Kızıl Sakal – 1964
Dersu Uzala – 1975
Ran - 1985



ANDREAS BAZYLEWSKİ

# OBI-WA
# KEN

**Umut denince akla, hemen onun adı gelir: Kenobi, Kenobi, Kenobi**

OĞUZ ERDOĞAN

1999 senesinde yastığı top yapıp evin altını üstüne getirirken, kolumdan tutulup *The Phantom Menace*'a götürülmüştüm. Bu olay belki de bütün hayatım boyunca ilgi alanlarımın baştan şekillenmesine neden oldu. İlk kez o filmde gördüğüm Obi-Wan Kenobi de kurgusal bir karakter olarak alınacak ilk idollerimden birisiydi. Kenobi ismi tüm galaksiyle birlikte bana da umut aşılamayı başarmıştı. Hazırsanız Obi-Wan Kenobi'nin hayatında kısa bir yolculuğa çıkalım.

Stewjon isimli adını sanını duymadığımız bir gezegende dünyaya gelen Obi-Wan, çok küçük yaşlarda güce duyarlı olması nedeniyle Jedi Konseyi tarafından seçildi. Coruscant'a Jedi olmak için giden küçük Kenobi burada önce Yoda'dan gücün anlamı ve yollarını öğrendi. Daha sonra daha medeni bir çağın silahı olarak ışın kılıcı dövüş teknikleri konusunda Usta Cin Drallig'in öğrencisi oldu. Daha bir Youngling iken büyük potansiyeli ve kural tanımaz haliyle dikkatleri çekmeyi başarmıştı. Onun bu aykırı tavrı belki de Star Wars külliyatının en aykırı Jedi Ustası olan Qui-Gon Jinn'in de dikkatini çekti.

Qui-Gon tarafından Padawan olarak seçilen Obi-Wan, Jedi olmanın sadece konseyde oturup felsefe yapmak olmadığını da bizzat görmüş oldu. Qui-Gon'un öğretileri ve kendi tarzını bir araya getirip ilk ışın kılıcını yaptığı andan itibaren ise Kenobi'nin geleceği artık kesinleşmişti. Qui-Gon ile birlikte galaksinin uçsuz bucaksız köşelerinde çok sayıda göreve katılan genç Obi, bu görevlerin birinde hayatındaki en özel isimlerden olacak Satine Kryze ile de tanışmış oldu. Benim kendisiyle ilk tanıştığım görevde ise Sithler perde arkasından çıkmaya başlıyordu. Ayrılıkçıların Naboo istilasına önce arabulucu sonra da kurtarıcı olarak dahil olacak Obi-Wan'ın ilk ve en özel düşmanı da burada karşımıza çıktı.

Ustsıa Qui-Gon'u öldüren Darth Maul ile Star Wars külliyatındaki en güzel müziklerden birisi eşliğinde dövüşen Kenobi, Maul'un belinden aşağısını keserek ondan sonsuza kadar kurtulduğunu sanmıştı. Bu Jediların naifliği mi desem, öngörüsüzlüğü mü desem bilemedim hep başlarını derde uğratıyor. Tatooine'de tanıştığı genç Anakin Skywalker ile özel bir bağ kurup, Coruscant dönüşünde Qui-Gon'un mirası olarak onu padawan seçmesi de tüm evrenin kaderini değiştirmişti. Anakin'i hem hayata hem de Jediliğa hazırlarken yaklaşmakta olan büyük savaş da evrende kartların yeniden dağıtılmasına yol açacaktı.

Klon Savaşları belki de Obi-Wan Kenobi'nin ya da o dönem daha sık duyduğumuz adıyla General Kenobi'nin (Hello there!) zirve yaptığı dönemdi. Cumhuriyet adına Count Dooku, General Grevious, Asajj Ventress gibi çeşitli düşmanlarla kılıç çarpıştıran Kenobi'nin günün sonunda yaşadığı hüznü tarif etmek pek mümkün değil. Çünkü Klon Savaşları sona erince Palpatine gücü elinde toplamış, Anakin karanlık tarafa geçmiş ve korumak için yemin ettiği Cumhuriyet'ten geriye bir enkaz kalmıştı. Ancak Obi-Wan Kenobi'nin olduğu yerde umutlar hiçbir zaman bitmez, sadece şekil değiştirirdi.

## OBİ WAN'IMIZ NASIL DÖVÜŞÜR?

Obi-Wan Kenobi'nin ışın kılıcı dövüşlerinde bükülmez bir bileği var. Kendisi bu konuda gelmiş geçmiş en büyük Jedi Ustalarından birisi ve bunun arkasında ciddi bir birikim yer alıyor. Meşhur kılıcı kafa hizasından tutup iki parmak göstermeli duruşun adı Form 3 - Soresu. Ancak Kenobi Usta'nın cebindeki tek numara bu değil. Qui-Gon'un Maul ile yaptığı düello öncesi Qui-Gon'un öğretileri doğrultusunda daha agresif bir tarz olan Ataru formu Kenobi'nin uzmanlık alanıydı. Ancak Darth Maul'un ustasını öldürmesinin ardından daha dengeli olduğu için Soresu'yu da yelpazesine katan Kenobi, galakside ışın kılıcı düelloları konusunda büyük bir üne kavuşmuştu. Hatta bu hususun en büyük isimlerinden Mace Windu bile defalarca Kenobi'nin ışın kılıcı kabiliyetlerini övmüş ve kendisine denk olarak belirtmişti. Zaman içerisinde Soresu ve Ataru'nun kendi formlarında da ustalaşan Kenobi'nin her fırsatta düşmanlarını alt etmesindeki asıl neden ise muhteşem bir düello farkındalığının olması. Rakibinin her hamlesini önceden sezebildiği ve böylesine geniş bir yelpazeye sahip olduğu için Kenobi ismi tüm Sith aleminde korku kaynağı olmuştu.



Anakin'in iki çocuğu Leia ve Luke'un geleceğine karar verildikten sonra Luke'a göz kulak olmak için Tatooine'e gidip Ben adıyla yaşamaya başlamıştı. Death Star'ın planları ele geçirilince Kenobi için son bir görev kalmıştı. Başladığı işi bitirmek, Vader ve İmparator'un korku imparatorluğunu sona erdirmek. Han Solo, genç Luke ve Chewie ile birlikte Death Star'a gittiğinde Kenobi'yi fiziksel olarak son kez görüyorduk. Eski Padawan'ı, kardeşi gibi sevdiği Anakin yani artık Darth Vader ile son dövüşünde Luke'a ve evrene umut vermeyi başardı. Daha sonra Force Ghost olarak Luke'un eğitimine uzaktan müdahil olsa da Kenobi efsanesi canon olarak böyle son bulmuştu.

Star Wars adına benim en sevdiğim kısımları hep Legends adı altında Canon'dan çıkartan Disney olmasaydı bugün burada sizlere Ben Skywalker'ın hikâyesini de anlatmak isterdim. Ancak artık elimizde ne Mara Jade Skywalker (Luke'un eşi) ne de Ben Skywalker (Luke'un çocuğu) var. Bunlar gibi onlarca muhteşem karakter yerine bir ergen irisi Kylo Ren ve kendini Skywalker zanneden Rey'e sahibiz... Neyse en azından ufuktaki Disney+ dizisiyle birlikte Kenobi'nin Tatooine yılları hakkında daha derin bilgilere sahip olacağız diye umuyorum. Bir sonraki yazıya kadar, güç hepimizle olsun.

# OBİ WAN

# HANS ZIMMER LIVE

PELİN YİĞİT



## Filmlerin ötesinde...

Çok sevdiğiniz filmleri sinemada defalarca izlemek isteyebilirsiniz, aynı çok sevdiğiniz müzikleri canlı dinlemek isteyeceğimiz gibi. Öyle filmler vardır ki salondan ayrıldığınız anda müziklerini telefonunuza kaydedip dinleyerek eve yolculuk edersiniz. En azından bana bunu yaşatan pek çok film oldu. Çoğu filmseverin de bana bu konuda katılacağına eminim. Bu tür film müziği dendiği zaman kafamızda ampul yakacak sayılı insan vardır: John Williams, Hans Zimmer, Danny Elfman, Ennio Morricone, James Horner ve daha niceleri… Ama bugün yalnızca birinden bahsedeceğim.

### Film hayranları için unutulmaz bir deneyim

Hans Zimmer… Film müziği bestelemede popüler kültüre adını altın harflerle yazdırmış bir isim. Benim içinse John Williams'tan sonra asla unutamayacağım film müzikleri bestecilerinden birisidir. Uzun uğraşlar sonucu kendisini geçtiğimiz haftalarda canlı dinleme fırsatına sahip oldum. Kulaklarımın pası uzun bir süre için silindi diyebilirim. Hayatta aklımdan çıkması zor olan sayılı tecrübelerden birisiydi. Büyük bir filmsever olarak, çok sevdiğim filmlerin defalarca kulaklıkla dinlediğim müziklerini canlı dinleme imkânı bulmak paha biçilemezdi. Bunu yazarken bile beni gülümseten bir olay yaşadım ve hayatımda bu anılardan o kadar fazla olmadığına emin olabilirsiniz :)

Hangi bir kısımdan başlayacağıma emin değilim. Normalde yazdığım dizi, film ve oyun incelemelerinden daha farklı olacak çünkü bu konsere tarafsız bakmam mümkün değil. Ya "Çok güzeldi" diye kısa kesmeli ya da üzerine tez yazmalı… Ortası yok.

The Lion King, The Last Samurai, Dunkirk, Sherlock Holmes, Pirates of the Caribbean, Wonder Woman, Batman Vs Superman, Man of Steel, James Bond, Inception, Interstellar, The Dark Knight ve Dune… Büyük bir Batman hayranı olduğumu bastırarak söylemem gerek. Bu nedenle benim için The Dark Knight serisinin müziklerini canlı dinlemek ne ifade ediyor derseniz, onu açıklayabilmem için Oyungezer'den tüm dergiyi bana ayırmalarını rica etmem gerekir :)

Bu macerayı yaşayabilmek için Türkiye'den Almanya'ya uçmam gerekti tabii. Böyle isimleri keşke Türkiye'de görebilsek ama arz-talep ve ekonomik meseleler nedeniyle oldukça zor gibi duruyor. Zaten Covid sebebiyle genel olarak Avrupa'da dahi tur yapmakta zorlanmış Hans Zimmer. Mart 2022'de başlayan bu turne aslında 2021 için planlanmış bir serüvendi. Yani benim için bileti aldıktan en fazla 6 ay sonra gerçekleşse de bileti 1,5 yıl önce alan insanlar olduğunu düşününce bu süre hiçbir şey gibi geliyor.

Beklemek sıkıntı değildi fakat sonbaharda artan Covid vakalarının Avrupa'yı da oldukça sert vurması, Hans Zimmer'ın turnenin başındaki birkaç konseri ertelemesine sebep oldu. Korkuyla etkinliğin internet sitesini her gün yenileyerek "Acaba bizim konser de iptal olacak mı?" diye gittiğim güne kadar bekledim. Benim gideceğim tarihten (13 Mart) bir önceki konsere (10 Mart) kadarki her konser Covid nedeniyle uzak bir tarihe ertelendi. İnanılmaz şanslı olduğum nadir anlardan diyebilirim. İnanın bu konseri kaçırmak, konser biletinin ve uçak biletimin yanmasından daha çok üzerdi beni. Çünkü bu fırsata bir daha ne zaman ulaşabilirim, ertelendiği tarihe gidebilir miydim bilemiyorum.

## Tüyleri diken diken eden parçalar

Sayılı gün çabuk geçer derlerdi. Öyle de oldu. Konser günü geldi ve yerimde duramaz oldum. Kapıdan geçtiğim ana kadar gerçek olacağına inanamamıştım açıkçası. Kimilerine çok abartıyormuşum gibi gelebilir ama yıllardır dinlediğiniz melodileri, mırıldandığınız besteleri canlı dinlemek benim gibi pek çok kişiyi heyecanlandırırdı diye düşünüyorum.

İnanılmaz bir orkestra ve ekip vardı. İlk parçadan son parçaya kadar müthiş bir performans ve gösteri sergilediler. Yalnızca müzikle değil mekânın ışıklarıyla ve dans sanatçılarıyla da oldukça etkileyici bir konserdi. Özellikle kitabını okuduktan sonra aylarca beklediğim Dune filminin çıkmasından yalnızca birkaç ay sonra Paul's Dream'i müthiş bir gösteriyle izlemiş olmak beni çok heyecanlandırdı. Hans Zimmer'ın bu parçaya girişi esnasında yanımdaki izleyicilerin şaşkınlıkları da nasıl bir ortamda olduğumu tekrar tekrar hatırlattı bana.

Tüm bunlar yaşanırken yalnızca Hans Zimmer'ı değil, tek konserde Guthrie Govan, Tina Guo ve Lebo M. gibi isimleri de dinlemiş oldum. Tümüyle unutulmaz klasikleri bu isimlerden dinlemek ben dahil tüm seyirciyi sahneye kilitledi haliyle.

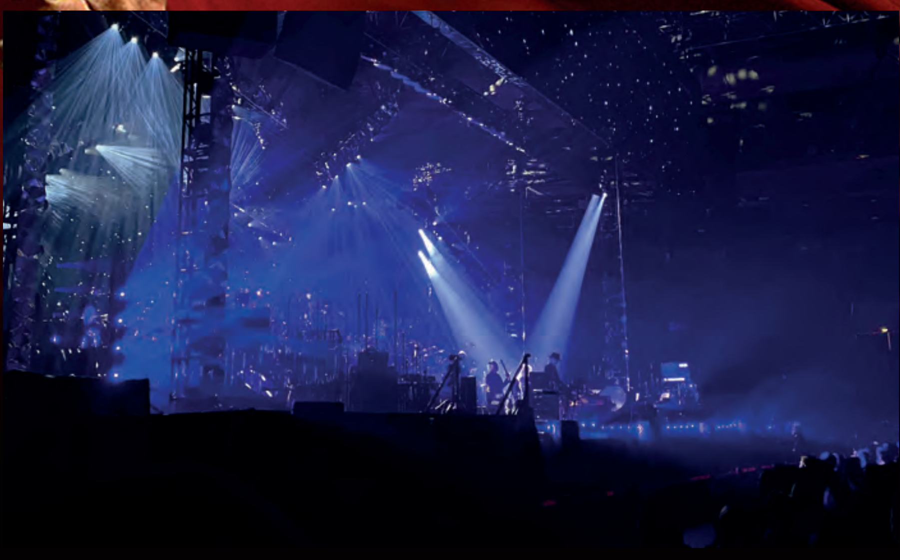
## Müzik ruhun gıdasıymış sahiden

Konser dönüşümde en çok sorulan sorulardan biri "Interstellar ve Inception çaldılar mı?" sorusu oldu. Açıkçası Interstellar'dan Cornfield Chase çalmadıkları için bir parça buruk haldeyim, fakat No Time For Caution'ı canlı dinlemek de o burukluğu kapatacak türdendi. İnsanın kulaklıkla dinlerken bile tüylerini ürpertecek bir parçayı o akustik ve atmosferle dinlemek... Mekânın ışıklandırmasının da Interstellar esnasında uzaydaki yıldızları andıracak şekilde ışıklandırılması müthiş bir detaydı.

Peki ya Inception? Tam "Time" dinlemeden bitmez umarım diye düşünürken, klasik bir konser rutini olan alkıştan sonra son bir parça çalma hareketini sergiledi Hans Zimmer ve ekibi. Tabii ki de o parça Time'dan başkası değildi. Daha iyi bir kapanış şarkısı düşünemiyorum zaten. O ana kadar ağlamadıysam da o an gözümün dolduğunu söylememe gerek bile yoktur diye düşünüyorum. Time'ın öyle bir etkisi var ki Hans Zimmer'ın piyanoya değdiği ilk notadan en son notaya kadar hiç kimse koltuklarında kıpırdamadı bile.

Gerçekten de ruhun gıdasıydı benim için bu konser. İnanılmaz acıktığınız bir sofrada yemek yerken çıt çıkmaması gibi, derin bir iştahla tükettik parçaları tüm salon. Fakat insanın kısa zamanda tekrar acıkma gibi kötü bir huyu var ne yazık ki. Umarım hepimiz bizi böyle bol bol doyuracak içeriklere sahip olma fırsatı buluruz :)











EREN ERYÜREKLİ

# BIR TOKAT DÜNYAYI SALLADI!

Ola ki 94. Oscar Ödül Töreni'nde yaşananları duymamışsınızdır, mevzuyu kısaca özet geçeyim. Bu tür törenlerde sahneye bir komedyenin çıkışı her daim ufak bir gerilimi de beraberinde getirir ve esprilerin kimi hedef alacağını asla bilemezsiniz. İşte yine böyle bir anda komedyen Chris Rock, Will Smith'in eşi Jada Pinket Smith'in kazınmış saçlarına yönelik "G.I. Jane 2 geliyor galiba Jada" gibisinden bir espri yaptı ve olanlar oldu. Bahsettiği filmde Amerikan Ordusuna yazılan bir kadının yaşadığı zorluklar anlatılıyordu ve başroldeki Demi Moore rol gereği saçlarını kazıtmıştı. Başlangıçta Will Smith'in de güldüğü şakaya fena halde bozulduğu belli olan Jada Pinket Smith'in yüz ifadesi değişti ve işin kakaya dönüşmesi oldukça hızlı oldu. Tahminen eşinin duruma bozulduğunu gören Will Smith yerinden kalktı ve sahneye giderek Chris Rock'ın suratına okkalı bir Osmanlı tokadı yapıştırıverdi. Durumu bir şekilde idare eden Rock işi espriye vurmaya çalışsa da çok sinirli olduğu her halinden belli olan Will Smith yerine döndü ve oradan Rock'a saydırmaya devam etti. Gecenin ilerleyen kısımlarında Will Smith bu sefer Oscar Ödülü kazanıp sahnede göz yaşları içinde özür diledi. Şimdi bu olayın çok fazla boyutu var arkadaşlar. Öncelikle Jada P. Smith'in saçkıran hastalığından sebep saçlarını kazıttığı ve esprinin son derece yersiz oluşu var, hadi Rock tatsız bir laf etti ama bunu ilk yapışı da değildi ve kendisinin 2016 yılında yine aktris hakkında bir şaka yaptığı biliniyor. Ama! Eğlence dünyasında olmanın bir boyutu da bu esprilere gülüp geçmek ve işine bakmaktır. Dolayısıyla Will Smith'in köy kıraathanesindeymiş gibi kalkıp "Sen benim hanıma laf mı ediyorsun lan!" diye kalkıp Rock'ı tokatlaması olacak iş değil ve savunulur hiçbir tarafı yok Smith'in ödül konuşmasında kıvırmaya çalıştığı gibi. Zaten ertesi gün de kendisi özenli yazılmış bir özür mektubu yayınladı sosyal medyasından ve akabinde de Akademi'den ayrıldığını açıkladı. Olaya pek çok farklı yorum yapıldı tabii ama en insani olanlardan birisi "Ukrayna'da bebekler bombalanırken bir tokat kimin umurunda ki" deyip bizi şaşırtan Michael Bay'den geldi.

Tabii şu da var ki sorunları şiddetle çözmeyi seçen bir erkeği rol model alan başka pek çok erkeğin bu hareketin öyle ağır bir yaptırım almadığını görmesi de ayrıca sakat bir durum. Özellikle kadına karşı şiddetin yaygın olduğu ülkemiz gibi yerlerde bu tür hareketlerin dönüp dolaşıp kadına karşı hakarete hatta şiddete dönüştüğünü biliyoruz. Ve köklerinde şiddetle yoğrulan bir ülke olan ABD'de olaya şaşıran kadar haklı bulanın da çok olduğu bir gerçek. Örneğin espriyi yapan kişi bir beyaz olsaydı ve olay yine de yaşansaydı tepkiler nasıl olurdu merak ediyorum ki siyahın siyaha vurması da ayrıca bir soru konusu. Hani neresinden girerseniz girin çok ilginç sosyo politik açılımlara, sınıfsal, ırksal ve cinsiyet ayrımcılığına varana kadar deşebileceğiniz, ibretlik bir olay yaşandı ekranlarda ve daha çok su kaldıracağa da benzer.

Öte yandan Smith'in yer aldığı projeler de birer birer durdurulmaya veya iptal edilmeye başlandı nihayet. Yakın zamanda duyurulan Bad Boys 4 rafa kalkarken başka bir Netflix projesi de iptal edildi. I Am Legend 2'nin akıbetiyse henüz bilinmiyor. Smith'e son darbeyse Akademi'den geldi ve kendisini 10 yıl boyunca tüm etkinliklerden menettiklerini açıkladılar. Eh, Smith aldığı Oscar'a dua etsin diyelim madem...

## Bruce Willis Hüzünlü Bir Şekilde Emekliye Ayrıldı

Son 2 yılda oynadığı 22 filmle dalga konusu olan, en son verilen Razzie Ödüllerinde kendisine ait bir kategori bile konan Bruce Willis'in ailesi yaptığı paylaşımda onun afazi olarak bilinen zihinsel hastalıktan mustarip olduğunu belirttiler. Büyük ihtimalle kariyeri son bulan Willis'i Zor Ölüm (Die Hard) serisinden ve daha pek çok aksiyon filminden hatırlayabilirsiniz. Ünlü oyuncunun son dönemde oynadığı filmlerde repliklerini bile hatırlayamadığı için sürekli bir kulaklıkla oynadığı setlerde 8 saatten ve 2 günden fazla çalışmadığı da çalıştığı yönetmenler tarafından belirtilmiş. Sağlık durumunun devamlı kötüleştiği belirtilen Willis'in bu beklenmedik ayrılığı herkesi hüzne boğarken Razzie komitesi de başta bahsedilen ödülü kaldırdığını duyurdu. Kendisine acil şifalar diliyorum.





## Jim Carrey Açtı Ağzını Yumdu Gözünü

Will Smith'in attığı tokadın yankıları uzun süre sürecek gibi görünüyor. Bu hareketi eleştirenlere katılan Jim Carrey de hareketin yanlış olduğunu belirterek Chris Rock'ın davacı olması gerektiğini savundu. Carrey sözüne devam ederek olaydan sonra Smith'in aldığı Oscar'ı ayakta alkışlayanları kastederek "Hollywood bir grup omurgasızdan ibaret bir yer" dedi. Carrey başka bir röportajındaysa mükemmel bir senaryo önüne konmadığı sürece artık filmlerde oynamak istemediğini belirtti ve "Bu işi yeterince yaptığıma inanıyorum" dedi. Tabii internet ahalisi boş durmayarak 1997 MTV Film ödüllerinde 35 yaşındaki Carrey'in ödül kazandıktan sonra sahneye çıkıp o dönemde 20 yaşında olan Alicia Silverstone'u izinsiz şekilde öpmesini meydana çıkartarak tacizle suçladı. Carrey aynı zamanda yeni Batman filmindeki Riddler yorumu hakkında karışık hislere sahip olduğunu ama karanlık bir film için başarılı bulduğunu belirtti. Adam ne çok konuşmuş yahu.



CHRISTOPHER NOLAN'IN YILDIZLAR GEÇİT TÖRENİ GİBİ KADROLU YENİ FİLMİ OPPENHEIMER'A ŞİMDİ DE GARY OLDMAN KATILDI. BU GİDİŞLE BÜTÜN HOLLYWOOD FİLMDE ANLIK DA OLSA YER ALACAK GİBİ.



## Ülkemizdeki Stream Savaşları Kızışıyor

Netflix ülkemizdeki abonelik fiyatlarına zam yapadursun Disney Plus hem yaptığı Atatürk dizisinin kadrosuna kattığı Emma Watson'la sükse yaptı hem de 35 TL gibi gayet makul bir fiyatla çıkacağını duyurdu. HBO Max'in de bu yıl içinde ülkemize geleceğini biliyoruz ve diğer yandan Amazon Prime'ın da Türkiye için yerli yapımlara ağırlık vereceği açıklandı. Bu dörtlü birbiri arasında çekişedursun arkadan atağa geçen ve kazandığı En İyi Film Oscar'ıyla yarışı şimdilik önde götüren Apple TV Plus yeni bir tarih öncesi belgeseli duyurdu. Dizi CGI teknolojisinin son imkanlarıyla canlandırılmış ve bilimsel verilere uygun şekilde dinozorların ve çevrelerindeki habitatın öyküsünü anlatacak. Serinin müzikleri Hans Zimmer'dan gelirken anlatıcısıysa efsanevi belgeselci David Attenborough'dan başkası değil. Prehistoric Planet 23 Mayıs'ta Apple TV Plus'tan izlenebilir.



# HALO

## "Anne Master Chef değil ya, Chief Chief..."

**YARATICI:** Steven Kane, Kyle Killen **OYUNCULAR:** Pablo Schreiber, Yerin Ha, Natascha Mcelhone **IMDB NOTU:** 7.2

SABRİ ERKAN SABANCI

Müsaadenizle sizleri birazcık geçmişe götürmek istiyorum. 2013 yılına, tam olarak mayıs ayına hatta. "Bunun ne önemi var ki?" diyenleriniz olabilir ama bu dizinin tıpkı oyunu gibi bir geliştirme cehenneminden geçtiğini ufak da olsa hatırlatmak istiyorum. 2013'ün mayıs ayında, Xbox One'ın ilk defa canlı olarak gösterilmesiyle duyurulmuştu Halo'nun dizisi, evet. Steven Spielberg'ün prodüktörlüğünü üstlendiği ve 2015'te, Halo 5'in çıkış yılında geleceği söylenmişti. 2015'te olmadığımıza adım gibi eminim şu an, orası kesin.

Dizinin çekmediği kalmadı gerçekten. Showtime 10 bölümlük bir dizi istedi, yönetmen falan bulundu; sonra yönetmen ayrıldı, Showtime 9 bölüme düşürdü. Dizinin Showtime gibi televizyon kanalı yerine stream platformu olan Paramount+'ta yayınlanacağı söylendi... Ama en sonunda, ilk defa duyduğumuz vakitten bu yana 9 yıl geçmiş olmasına rağmen Halo'nun live action dizisi en sonunda bizlerle buluştu ve... İlk bölümü hiç de fena değildi.

### Halo böyle miydi ya?

Ama internette biraz dolaşırsanız diziye olan tepkilerin bir hayli karman çorman olduğunu fark edeceksinizdir, "Nasıl fena değildi ya?" diyenleriniz bile olabilir. Şahsen Halo Wars'undan tutun çizgi romanlarına kadar birçok farklı içeriğini az-çok tüketmiş bir insanım ve özellikle oyunların anlatamadığı çoğu şeyi dizinin becerebilmiş olduğunu (hem de ilk bölümünde) görünce bayağı bir mutlu olmuştum. Açıklayayım izninizle.

Her şeyden önce dizinin ilk 5 dakikası size oyunun pek de göstermediği ama çizgi romanlar ve kitaplarda bolca gördüğümüz bir şeyi gösteriyor: Master Chief ve genel olarak "Spartalı" denilen bu süper askerlerin aslında UNSC dışında ne kadar korkulduğunu. Oyunlarda genellikle gördüğümüz şey Master Chief (bazen de ekibi eşlik eder) gelir, uzaylılarla savaşır, insanlığın uzaylılarla olan savaşında çok büyük bir yardımı dokunur, oyun biter. Dizi ayrı bir zaman çizgisinde geçiyor olsa bile daha her insanın Covenant denen uzaylı ırkının farkında olmadığı, bunun sadece UNSC'nin herkesi kendi himayesi altına almak istemesinden dolayı ürettikleri bir propaganda aleti olarak düşündüğü dönemde geçiyor. Spartalıların ne kadar korkunç derecede güçlü olduğu hikayeleri, oradaki insanların anlattıkları savaş hikayeleri "Ya hani iyilerdi bunlar..." diye geriyorsa, dizi doğru bir şeyler yapıyor demektir. Bunun yanı sıra seriyi sevip, yalayıp yutmuş insanların bile ilk bölümden anlayamayacağı birçok gizem de var genel olarak. Hâlâ Covenant'ın yanında takılan ve Charlie Murphy tarafından canlandırılan "Makee" karakterinin olayını anlayabilmiş değilim.




Dizinin bir diğer iyi yaptığı şeyse direkt olarak ilk bölümden Master Chief'in karakterini oluşturmaya başlamış olmaları. Pablo Schreiber'ın suratını görmek bir tuhaf olmuş olsa da, hatta kaskın çıktığını görmek bile tuhaf olsa da nasıl ve neden çıktığını görünce bunun bile karakter oluşumuna yardımcı olduğunu anlamak zor değil. Yıllardır "hissiyatsız, görev adamı süper asker" olarak etrafta gezinen Master Chief'in artık böyle bir ilerleme görmesi gerekiyordu. *Halo Infinite*'i sevme sebeplerimden biri de buydu zaten. İlerleyen bölümlerde nasıl ve ne şekilde ilerleyecek merak ettiriyor.

Diğer karakterler de (bazıları bayağı klişe olsa da) fena değiller. Her şeyi gözetim altında tutan, kurallarına göre yapan ve büyük ihtimalle güç zehirlenmesi yaşayacak bir karakterimiz var mesela. Klasik Halo karakterleri olan Yüzbaşı Keyes ve kızı Miranda Keyes de dizide varlar ve gösterdikleri kadarıyla aralarındaki ilişki fena görünmüyor. Ama en önemli karakterler Natascha McElhone'un canlandırdığı Doktor Catherine Halsey ve şu ana kadar Master Chief'in Cortana dışındaki en iyi yan karakterlerinden biri olma potansiyeli çok yüksek olan, Yerin Ha'nın canlandırdığı Kwan Ha. Yerin'in performansı gerçekten dizideki en güçlü performansların başını çekiyor ve Master Chief'in karakter gelişimi kadar Kwan'ın da bu kadar ilgimi çekmesinin en büyük sebebi.

## Fazla da sadık olmamak gerek…

Dizinin bazı problemleri de var tabii, yok değil. En büyük problem de gözünüze batıyor zaten ister istemez. Özellikle CG kullanılan kısımlar, en azından bölümün başında bir tuhaf görünüyor. Covenantları sanki oyundan çıkarıp getirmişler gibi bir hava vardı genel olarak.

Bir diğer sıkıntım da yapımcıların çok fazla "Oyuna sadık kalmalıyız!" havası hissettirmesiydi. Evet, biliyorum şimdi diyeceksiniz ki "E kalsınlar tabii, oyun uyarlaması değil mi?" diye ama özellikle "Kask kamera açısı" biraz aşırıya kaçmış sadık kalma konusunda. Yani evet, bir kere çatışma anında yapıp geçselerdi "Aaa, oyun gibi ne güzel oldu öyle" deyip geçerdim ama birden fazla olunca sanki AŞIRI sadık kalmaya çalışıyorlarmış, milleti üzmemeye çalışıyorlarmış gibi bir hava sezmedim değil. Oyunla pek de alakası olmayan, taze bir hikâye anlatılıyorken pek de gerek yok bu tarz hareketlere.

Kısaca Halo dizisi gerçekten fena olmayan bir başlangıç yaptı, en azından "Bu hikâye nereye gidiyor?" diye merak ettirebilecek bir açılış yaptı. Oyunlarını oynamış olanların da, serinin lore'unu yiyip yutmuşlara da, Halo'yla hiç alakası olmayanlara da hitap edebilecek bir seri olacak gibi duruyor ve beni farklı bir şeyler denemek istemeleriyle de aşırı memnun ettiklerini söyleyebilirim. Eğer oyunun hikayesini görmek isteseydim oyunları tekrar oynardım yani. Daha taze, bilinmedik ve ilgi çekici bir Halo hikâyesine, özellikle Master Chief hikayesine her zaman açığım. Artık bildiğimiz klasik Chief kabak tadı vermeye başlıyordu çünkü.

**EDİTÖRÜN NOTU:** Taze bir Halo hikayesine hiç de fena olmayan bir ilk bölüm olmuş. Darısı diğer oyun dizilerinin başına... *gergince The Last of Us dizisini beklemeye başlar*

YÖNETMEN: Julie Anne Robinson
OYUNCULAR: Jonathan Bailey, Simone Ashley, Charithra Chandran, Phoebe Dynevor
IMDB NOTU: 7.3

SEZON 2

# BRIDGERTON



**EDİTÖRÜN NOTU:** Ucuz, klişe ama kafa boşaltmalı bir dönem dizisinden alınabilecek en iyi verimi almak isteyen izleyiciler için birebir. ★★★☆☆

Hepimiz her zaman inanılmaz derin, anlamlı veya karmaşık içerikler tüketmek istemeyebiliyoruz. Kimi zaman Oscar'lık oyuncuklukları bir yana bırakıp klişelere dalasımız gelebiliyor. İşte bu gibi zamanlarda Netflix bence oldukça yardımcı bir platform. Bridgerton da bu zamanlara ilaç gibi gelebilecek bir dizi. Hem dönem dizisi olması hem ucuz aşk klişeleriyle dolu oluşu hem de entrika ve drama ile sarmalanmış bir senaryosu sizi adeta içine alıp çekiveriyor.

Bridgerton 1800'ler Londra'sında geçen, kraliçenin her sezon bir elmas kız seçtiği ve seçilen kızın soylu erkekler tarafından gözde bir eş adayı olduğu, balolarla süslenen, kemanlarla coşulan bir dönem dizisi. Keira Knightley'nin bizi sürüklemekten vazgeçmediği dönem filmlerinin, yeni gençlik dizilerinin meşhur şehvetiyle harmanlandığı bu dizide her sezon başka elmas kızımızın eş adayını bulma macerasını izliyoruz.

Dizi her ne kadar seçilen kızların üzerinden ilerlese de asıl ağırlık Bridgerton ailesinde tabii. Geçen sezon Daphne Bridgerton'ın mürüvvetini görmüştük, bu sezon ise Anthony Bridgerton'ın mutluluğa giden yolculuğunu izliyoruz. Bu yolculuk bizi Bridgerton ailesinin geçmişine ve hüzünlü günlerine sürüklerken iki yeni karakterle de tanıştırıyor. Bu karakterlerin yolu bir şekilde Anthony Bridgerton ile kesişiyor ve dizi buradan sonra şahlanıyor.

Tabii tüm bunların yanında dizinin ana entrika bombası Lady Whistledown'u unutmamak gerek. Gossip Girl'den aşina olduğumuz, sırları anonim bir şekilde yayma entrikasını bu sefer internet olmayan bir dönemde nasıl sürdürebiliriz konusunu görüyoruz aslında. İlk sezon Lady Whistledown'ın kimliğinin seyirciye açıklanmasıyla bu sezon kimliğini bilerek izlemek açıkçası eskisi kadar keyif vermedi. Bu sezonun güçsüz yanlarından birisi de bu nedenle entrikanın daha düşük olmasıydı gibi geldi.

Senaryo bana kalırsa ilk sezondan daha baştan savma yazılmış. Yere düşen kitapları alırken çarpışma sahnesi artık en klişe dizi için bile fazla basit bir senaryo yazımı mesela. Bridgerton yeni sezonu bu nedenle bana geçen sezonki güçlü yanlarını kaybetmiş gibi geldi. Fakat kaybetmediği bir şey varsa o da popüler günümüz müziklerinin keman uyarlamalarını balo salonlarında dinlemek oldu. Her parçayı tanımaya çalışmak, diziyi izlerken oldukça keyif aldığım bir etkinlik haline geldi.

YARATICI: Chad Moldenhauer, Jared Moldenhauer, David Wasson
IMDB NOTU: 7.6
KANAL: Netflix

# CUPHEAD



Cuphead'in oyunu ilk duyurulduğu zaman grafik tarzına hayran kalmıştım. 1930'lardan fırlamış gibi duran animasyonları bu kez izlemek yerine oynayabilecek olmak çok tuhaf bir histi. Lakin zor oyunları hiçbir zaman becerememiş olan ben Cuphead'i oynamayı gerçekten denedim ama bir süre sonra başaramadım. Bu yüzden bu muhteşem tasarımlarla bezenmiş hikâyeyi ve karakterleri öğrenmenin en iyi yolu Netflix adaptasyonuydu. Kısa kısa 13 bölümden oluşan ilk sezonda bolca oyun referansı ve arkaplanda işleyen tatlı, sade bir hikâye gördük.

Ben bu yazıyı yazarken dizinin ikinci sezonu da onaylandı. Lakin acar muhabirimiz Gülhis'ten öğrendiğim bilgilere göre ikinci sezon aslında ilk sezon için yapılan ancak yayınlanmayan bölümlerden oluşacakmış. Hatta Netflix bu konuda tam bir ikinci sezon duyurusu yaparken Cuphead'in animasyon ekibinin hakkını alamayacak olması da kabul edilemez. Yapımcılara ufak bir uyarı, eğer görünmez şeytan önleyici kazakları yoksa bu kadar kötülük yapmasınlar... Zaten ilk 12 bölümün aksine son bölümde yeni sezona doğrudan bağlanan bir final yapmaları beni biraz tilt etmişti bir de üstüne bu gelişme hoş olmadı. ■ OĞUZ

**EDİTÖRÜN NOTU:** Kendine has animasyon tarzı, sevimli karakterleri ve hoş mizahı ile ara ara açıp çay içerken izlemelik bir ilk sezon. ★★★½☆

○ **YARATICILAR:** Isaac Aptaker, Elizabeth Berger ○ **OYNAYANLAR:** Hilary Duff, Christopher Lowell, Francia Raisa ○ **IMDB NOTU:** 5.2

# HOW I MET YOUR FATHER

SEZON 1



How I Met Your Mother benim hayatta en sevdiğim 2-3 diziden biridir. Bayağı bildiğiniz hastasıyım, defalarca baştan izlemişimdir. Sevdiğim şeyler konusunda da kapitalizmin kölesi olmaya dünden razıyım zaten, bana HIMYM'le ilgili daha çok şey verin, bırakın rahat uyusun demem, yerim. Ama en azından HIMYF'den biraz daha düzgün bir şeyler verseniz keşke...

Mevzu tahmin ettiğiniz gibi: Gelecekte bir anne oğluna babasıyla nasıl tanıştığını anlatıyor ve günümüze geçiş yapıyor; 6 kişilik arkadaş grubunun hafif romantizm soslu komikli momikli takılışlarını izliyoruz. Yine aynı sitcom kafası yani ama hani...

Lafı uzatmaya gerek yok, HIMYF bayağı kötü. *(Öncülü gibi yani? -Can)* Mesela modern olalım derdine sürüsüyle internet vs. esprisi yığmışlar ama muhtemelen yazarlar 80 yaşında falan ve "Yeau şu gençler insta minsta bi şeyler kullanıyor, onla ilgili şakalar yapalım da sevinsinler. Hanım benim takma dişleri nereye koydun?" diye diye yazmışlar, komik ve modern olmaktan ziyade diş gıcırdatıcı olmuş.

Ama daha kötüsü oyuncular... Hadi üç oğlan bir yere kadar, iyi değiller ama bir yere kadar. Hadi esas kızı da geçtim ne kadar karaktersiz bir tipi ve kalas bir oyunculuğu olsa da. Diğer 2 kızı antisempatiklik turnuvası yaparak mı seçtiniz? İkisini de her gördüğümde suratım buruşuyor ya. Atası HIMYM ve onun atası Friends'in karakterlerini ve oyuncularını düşünüyorum, onların onda biri kadar sempatik olsalar yeter diye zihnimi açık tutuyorum, o bile olamıyor.

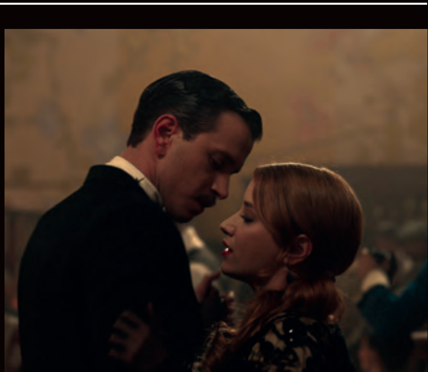
Yine de son olarak itiraf etmek gerekirse benim bu tip arkadaş gruplu romantikli komedili sitcom'lara zaafım var, tabiri caizse türün enayisiyim ve HIMYF'den keyif almadım diyemem. Anca benim gibiyseniz seversiniz, yoksa yok sayın. ■ ÖMER

**EDİTÖRÜN NOTU:** Yaani işte ne bileyim çok özlediyseniz buyurun da işte... ★★☆☆☆

○ **YÖNETMEN:** Nisan Dağ & Emre Şahin ○ **IMDB NOTU:** 7.2
○ **OYUNCULAR:** Hazal Kaya, Selahattin Paşalı, Tansu Biçer, James Chalmers

# PERA PALAS'TA GECE YARISI

## Yerli işi zaman yolculuğu...



Günlerdir kimsenin dilinden düşmeyen Pera Palas'ta Gece Yarısı'nı izleme fırsatı buldum ve beklediğimden fazla sevdim. Diziyi bitirdiğim zaman eleştirmenlerin çok yanlış noktalara gereksiz takıldığını ve önemli şeyleri kaçırdığını düşünmeye başladım.

Dizi, Hazal Kaya'nın canlandırdığı bir gazetecinin Pera Palas üzerine yazı yazmak için otele gönderilmesiyle başlıyor. Karakterimiz bu sırada otelin müdürüyle tanışıp otel hakkında bilgi alıyor. Belli başlı talihsiz olaylar sonucu bu ikili bir şekilde 1919 Pera Palas'ına, dönemin İstanbul'una zaman yolculuğu gerçekleştiriyor. Olaylar da buradan sonra şekilleniyor.

Başta çok klişe ve basit bir senaryoyla gidebilecekmiş gibi hissettirse de bence dizi bir Türk dizisine oranla gayet zekice yazılmış bir zaman döngüsü senaryosuna sahip. Yer yer silip atmak istediğiniz sahneler olacaktır; ona hiç şüphem yok ama genele bakıldığında bölümler geçtikçe daha da ilginçleştiğinden dizinin akıcılığı artıyor. Ayrıca kalan Netflix dizilerimizin haricinde yabancıların diyaloglarına özenmektense prodüksiyon tasarımlarını dikkate almışlar -ki oldukça başarılı bir iş olmuş. Dizinin en sevdiğim yanı da bu nedenle set ve kostüm tasarımı oldu. Bununla beraber, görsel efektler gibi pek çok detaya da dikkat etmişler. Üstüne bir de dizinin sahne arkalarında, led ekranlarla üretilen ve yeni yeni popülerleşen görsel efekt teknolojisini de Türkiye'de uygulayan ilk içerik olduğu paylaşıldı. Daha ne olsun…

Tüm bunları bir Türk dizisinde görüp eleştirmek varken açıkçası Hazal Kaya'nın oyunculuğuna takılıp kalmak bana pek doğru gelmiyor. Oyunculuğu özellikle ilk iki bölümde gerçekten benim de diziden çıkarıp atmak istediğim bir etken oldu ama tüm suçu Hazal Kaya'ya atmak da doğru olmaz bu koşulda diye düşünüyorum. Yönetmen ve senaristlerin de en az Hazal Kaya kadar suçlu olduğunu kabul etmek gerek.

Dediğim gibi Türkiye'nin özellikle bilim kurgu, fantastik ve bu gibi türlerde yaptığı içeriklere bakıldığında; görsel efekt, prodüksiyon tasarımı ve senaryo sıkıntıları oldukça büyük. Bu tür sorunların bu dizide fazlasıyla eksildiğini gördüğümüzde, dizinin başarılı kısımlarını belirtelim ki daha fazla dizide görme imkânımız olsun. ■ PELIN

**EDİTÖRÜN NOTU:** Daha kalitelisi gelene kadar şimdilik yapım açısından en kaliteli Netflix Türk dizisi. ★★★½☆

YÖNETMEN: Chris McKenna, Erik Sommers, Stan Lee OYUNCULAR: Tom Holland, Zendaya, Benedict Cumberbatch IMDB NOTU: 8.5

# SPIDER-MAN: NO WAY HOME



## Gelmiş geçmiş en Peter Parker Spider-Man filmi!

OĞUZ ERDOĞAN

Marvel Sinematik Evreni'nin çizdiği Peter Parker portresiyle ilgili büyük sorunlarım vardı. Zira kendisini her fırsatta Tony Stark'ın varisi gibi görmek, her düşmanının bir şekilde Iron Man veya Tony ile bağlantılı çıkması beni epey irrite etmişti. *No Way Home*'a giden yolda bu bağlantıdan tamamen sıyrılıp öz hakiki Spider-Man düşmanlarıyla karşılaşacağımızı biliyordum. Ancak beklentilerimin de ötesinde *No Way Home*, MCU'nun bu zamana kadar yaptığı "en Peter Parker iş» olmuş. Öyle ki filmin çoğu anında Tom Holland'ın canlandırdığı Peter Parker ile bir bağ kurmayı başarabiliyorsunuz. Zaten Spidey'i bu kadar özel kılan şey de hiçbir karakterle olmadığı kadar kendisiyle özdeşleşebilmemiz. Bu konuda *No Way Home* gerçekten büyük ve başarılı bir adım atmış.

Filmi halen izlemeyenlerin olduğunu bildiğim için sürprizleri bozmaktan kaçınarak bu yazıyı yazıyorum. Zaten filmi izleyenler heyecanlanması gereken yerlerde çoktan heyecanlandı ve küçük hayran çığlıklarını attılar. *No Way Home* ile birlikte Spider-Man olmanın ne demek olduğunu bir kez daha hatırladık: "Büyük güç, büyük sorumluluk getirir." Bu ikonik sözün karşılığını veren tek MCU filmiydi. Tüm bu güzel yanlara rağmen hikâyede bazı noktalar epey zorlama geliyor. Özellikle May Yenge hususunda senaristler biraz kolaycılığa kaçmış, bunun sebebi de muhtemelen MCU model Peter Parker'a bir arka plan hikayesi oluşturmak. Yine de bildiğimiz Ben Amca formülünü denemeyip farklı bir yola gitme cesareti göstermeleri hoş olmuş.

Yan karakterler konusunda Zendaya'nın canlandırdığı MJ rolün ağırlığını başarıyla verse de o klasik sulu MCU şakalarını Ned üzerinden yansıtmaları çok sıkıcıydı. Ned'in ve ailesinin varlığı filmin en doruk noktası yerinde ortamı gereksiz sulandırmaktan başka pek bir işe yaramamış. Hatta Ned'in sahnelerinden önce yaşanan epey duygusal anların da hissini yaşayamadan bir anda gereksiz bir komedinin içine girmek filmi baya baltalamış. Neyse ki bu gereksiz sekans çok uzun sürmedi ve sonu şahane bir portala açıldı da beklediğimize değdi. Bir başka komedi unsuru Happy ise daha az sahne süresiyle daha çok güldürmeyi başardı. Zaten bir Star Wars hayranı olarak Jon Favreau'yu ne zaman görsem yüzüm gülüyor.

### Hollywood'da emeklilik yaşı kaçtı?

Filmin ardından Tom Holland yaptığı açıklamalarda otuz yaşından sonra Spider-Man'i canlandırmak istemediğini söyledi. İlerleyen yıllarda halen bu rolde olmanın kariyeri adına sağlıklı bir ilerleme olmadığını belirten Holland, bayrağı Miles Morales ya da Spider-Woman gibi bir karaktere teslim etmek istediğini açıkladı. An itibariyle 25 yaşında olan Tom Holland'ı yeniden Peter Parker olarak görmek istiyorsak zaman giderek daralıyor. Acaba kendisini MCU dışında Sony'nin Spider-Man'siz Spider-Man Evreni içerisinde de görecek miyiz? Dünya gözüyle bir Kraven'ın Son Avı izlemeyi gerçekten çok isterim.

*Far From Home* ile birlikte kimliği açığa çıkan Spider-Man'in çizgi romanlarda da bolca kapısını çaldığı Dr. Strange'e gidip "Abi bizim bir unutturma büyüsü vardı?" diyeceği daha filmin adı bile belli değilken biliniyordu. Ancak Dr. Strange'in rolü sanıldığı kadar fazla değil. Muhtemelen Sorcerer Supreme *(teknik olarak Wong yani? -Can)* sıradaki MCU filmi olan *in the Multiverse of Madness*'ta tam potansiyeliyle gözükecek, onun da fragmanı epey gaza getirici gözüküyor. Marvel tüm çoklu evren kapılarını tek tek çalmaya başlamışken *No Way Home* sonrasında Spidey'in de söyleyecek daha fazla sözü olabilir.

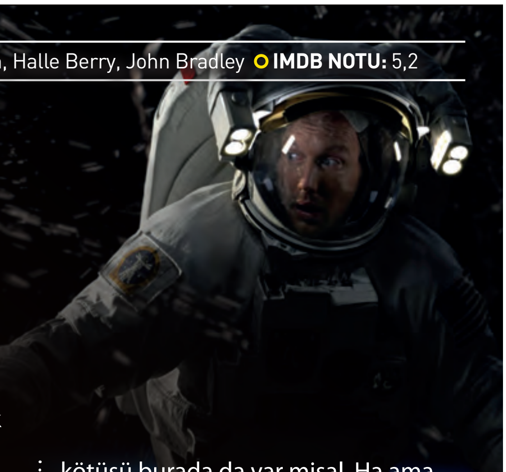
Her ne kadar Tom Holland artık rolden emekli olmak istediğini söylese de gelen haberlere göre Sony'nin planları arasında bir üçleme daha var. Gişe gelirlerinin pandemi sonrası tüm rekorları paramparça etmesinden sonra böyle bir talep epey normal, muhtemelen Holland da bu büyük maaş çekini elinin tersiyle itmeyecektir. Nihayet öz hakiki Spider-Man'e ve Peter Parker'a kavuşmuşken, Tony Stark ve çetesi denklemden tamamen çıkmışken biraz da klasik Spider-Man maceralarını MCU çatısı altında izlemek güzel bir hayal.

Günün sonunda elimizde oluşumunu büyük ıstıraplar neticesinde tamamlamış bir Peter Parker ve özüne dönmüş bir Spider-Man var. *No Way Home* bir Marvel hayranı için bolca "fan service" içeren sahnelerle dolu. Referansları, Spider-Man atmosferi ve düşmanlarıyla birlikte MCU'nun açık ara en iyi Spider-Man filmi olmuş. Eğer içinizde biraz bile Spider-Man sevgisi varsa çok büyük olasılıkla film bitince yüzünüzde hoş bir tebessüm oluşacaktır. Umarım Sony/MCU ortaklığı bu filmde temelleri atılan "Mahallemizin Sevimli Komşusu Spider-Man" potansiyelini harcamaz.

**EDİTÖRÜN NOTU:** Bu zamana kadar beyaz perdede izlediğim en iyi Gotham tasviri, bazı konularda ciddi eksikleri var ama Batman'in kendine has atmosferini arayan birisi salondan mutsuz ayrılmayacaktır. ★★★★☆

FİLMİN NOTU: 2,5 YÖNETMEN: Roland Emmerich OYUNCULAR: Patrick Wilson, Halle Berry, John Bradley IMDB NOTU: 5,2

# MOONFALL



Daha ilk fragmanından anlaşılabileceği üzere Moonfall içinde pek mantık aramamanız gereken klasik Roland Emmerich felaket/komplo filmlerinden birisi daha. Hayır bir insan dünyayı kaç kez yıkabilir ki demeyin bu benim saydığım 6. yıkışı falan çünkü. Bu sefer Ay kafamıza düşüyor, konu bu. Aralarında hiçbir kimya olmayan Halle Berry ve Patrick Wilson'ın ruhsuz oyunculuklarına katlandığımız astronotları da duruma bir çare bulmaya çalışırken filmdeki en iyi oyunculuk Game of Thrones'un Sam'i John Bradley'den geliyor. Efektler güzel, yıkım sahneleri eğlenceli, yer çekimi azalırken insanların Mario gibi oradan oraya sıçramalarıysa Legolas kardeşimizin sahnesine rahmet okutur cinsten. Saçma sapan diyaloglar, yıldırasıya Karspersky ve SpaceX reklamları, Çinli yapımcıları mutlu etmek için araya karıştırılmış Çinli kız, yine sıkıcı aile dramları falan. Hayır ben bıktım adam çekmekten bıkmadı bu yapıda filmleri. En azından Independence Day'de Jeff Goldblum ve Will Smith'in karizma- pardon Will Smith taze bitmişti doğru... Yani eğlenceliydi en azından o dönem çektiği filmler. Buradaysa artık o kadar formülatik hale gelmiş ki her şey, kötü espriler bile çoğunlukla es geçilip tatsız bir film çıkmış ortaya. Patlamadan son anda kurtulan köpek bile yoktu yani, üzüldüm. 2012'deki arabanın depremden kaçtığı sahnenin bir benzeri ve daha kötüsü burada da var misal. Ha ama işin komplo teorisi kısmını ileri götürerek yönetmenin taaa Stargate'de altını kazıdığı "uzaylı atalarımız" fikrine bir meyil var ki devam filminde o kısmın anlatılmasını ya da bu filmin bir şekilde Stargate'e bağlanmasını isterdim şahsen. Ama gişede çakıldığı için "Moonfail" şeklinde alay konusu olmuş bu yapımın sanmıyorum ki devamı gelsin. Beyninizi kapatıp birkaç yaratıcı yıkım sahnesi ve sonlara doğru kaydığı rota için arkadaşlarınızla geyiğine izleyebilirsiniz, sonuçta bünyenin bu tür filmlere de ihtiyacı var. EREN E.

**EDİTÖRÜN NOTU:** Kafamıza ay düşerken eğleneceğimizi düşünen Emmerich ve ekibi bu sefer fena çuvallamış. Beyninizi "uçuş modu"na alıp izleyin. ★★½☆☆

# LICORICE PIZZA



**IMDB NOTU:** 7.4 **YÖNETMEN:** Paul Thomas Anderson **OYUNCULAR:** Alana Haim, Cooper Hoffman, Sean Penn, Tom Waits, Bradley cCooper, Benny Safdie

Gerçek hissettiren ilginç karakterlerin gerçek hissettiren ve kısık ateşte ağır ağır pişen hikâyelerini izlemek için tek adresimiz olmasa bile ilk akla gelen ismimiz Paul Thomas Anderson. Kendisinin filmografisine geçtiğimiz sene içinde girmiş birisi olarak, Licorice Pizza'ya heyecan besliyordum. Ha ama PTA çekiyor olmasa zerre ilgimi çekmeyecek bir konusu vardı: 15 yaşındaki Gary ile 25 yaşındaki Alana'nın, yollarının kesiştiği 70'ler ortamında ilişkilerinin gidebileceği yerleri keşfetmeye çalışmaları. Konunun beni çekmediğini en baştan itiraf edeyim ki az sonraki yorumlarını buna bağlamak isterseniz yaslanabileceğiniz bir dayanağınız olsun çünkü ben bu filmi hiç ama hiç sevemedim. Evet bir dönem filmi olarak ele aldığı zamanı muhteşem yansıtmış, evet oyunculuklar harika ancak senaryo o kadar dağınık hissettirdi ki balon gibi şiştim filmi seyrederken. Gary ile Alana'nın bir yandan iş yürütüp para kazanmaya bir yandan da ergen tavırlarla birbirlerini kıskandırmaya çalıştığı bir kesitler bütünü gibiydi film benim için. Akışına konuk olan karakterlerin çoğu refakatçi gibi davranıp bir daha görünmemek üzere giderken, zerre sevmediğim iki ana karakter ile baş başa kalmaktan keyif almadım. O yüzden Anderson'ın bu sefer hedefi vuramadığı görüşündeyim. ONUR

**EDİTÖRÜN NOTU:** Dönem filmi görünce çıldırıyor, Paul Thomas Anderson'ı kendi anasından bile daha çok seviyorsanız bu filmi sever misiniz? Bilemiyorum. ★★½☆☆



**YÖNETMEN:** Guillermo Del Toro **IMDB NOT:** 7.1
**OYUNCULAR:** Bradley Cooper, Kate Blanchett, Willem Dafoe, Toni Colette, Rooney Mara

# NIGHTMARE ALLEY

## Daha ziyade Yıldızlar Sokağı

Guillermo Del Toro'nun, ilk defa 1947'de uyarlanan 1946 tarihli William Linday Gresham romanına çektiği yeni bir uyarlama olan Nightmare Alley, filmlerinde daima doğaüstü bir element kullanmaya bayılan yönetmenin kendi çizgisi dışına çıktığı bir yapım. Ayakları yere basan ve bizi 1941 senesi Amerika'sına götüren hoş bir kara film ancak hafiyesi, polisi yok. Ayrıca Del Toro'nun alışıldık "karanlık peri masalı" temasını da askıda bekletiyor, aksini bekleyen beklediğini bulmayacak yani. "La bu adam hep aynı filmi tekrar mı çekiyor?" huylanmalarımızı uykuya yatırma fırsatını, ha içi ha dışı çirkin insan hikâyeleri anlatan Nightmare Alley ile buluyoruz ki bence iyi de oluyor.

Film insanı daha baştan meraklandıran ancak uzun süre kendisine geri dönülmeyecek bir ceset yakma sahnesiyle açılıyor, akabinde ana karakterimiz Stanton Carlisle'ı (Bradley Cooper) bir gezici karnavalda iş bulurken görüyoruz. Başta suskun duran, çok geçmeden de gözünün yükseklerde olduğunu anladığımız Stanton sahnede göz boyama işini güzel güzel öğreniyor. Sonra da karnavalın güzeli Molly'yi koluna takıp müesseseden bağımsızlığını ilan ediyor ve olaylar adamımızın kişisel hırsları etrafında dönmeye başlıyor. Mevzuya psikolog Lillith Ritter'ın (Cate Blanchett) dâhil olması ile başrollerin karakterlerinin derinliklerine giden bir yolculuk startını alıyor, başlarda yavaş ilerleyen gösteri sağlam ve tehlikeli bir ivme kazanıyor.

Willem Dafoe, Cate Blanchett, Toni Colette ve Bradley Cooper performanslarıyla yapımı yükseltmeyi çok iyi başarırken kostümler ve dekorlar da filme harika bir kıvam katıyor. Prodüksiyonuyla on yıllar öncesini, ne kadar fazla imkân ve kolaylık kaybedeceğinizin hesabını yapmanızı engelleyecek kadar güzel romantize eden filmlerden Nightmare Alley. Toplumun deformasyonunu muhafaza etme görevini üstlenen karnavaldan saygın kulüplere adım atılıp, ortalık buram buram Art Deco kokmaya başlayınca yapımın prodüksiyonu insanı ufaktan bir çarpıyor. 80 sene öncesi mimarisinden teknolojisine ve görgüsüne kadar öyle güzel çizilmiş ki film tam İkinci Dünya Savaşı'nın başladığı dönemde geçmesine rağmen tası tarağı toplayıp zaman makinesine atlayasınız geliyor.

Başlarda yavaş ilerleyip saate baktırırken, ortalarda tam kıvamını bulan yapım sonlara doğru keyfini olmasa bile inandırıcılığını biraz yitiriyor. En sonunda da ipuçlarını önden biraz fazla göze soktuğu, fazlasıyla tahmin edilebilir bir final yapıyor. Psikanaliz ile dolandırıcılığı, gangster filmi erkeği hırsıyla kara film kadını kurnazlığını tek yerde toplayıp güzel bir hediye paketi yaptığı için izlemeye değer olduğunu düşünüyorum.

**EDİTÖRÜN NOTU:** Guillermo Del Toro'dan bir başka karanlık peri masalı bekleyenler hayal kırıklığına uğrayacak ama kendisinden farklı bir şeyler isteyenler Nightmare Alley'de güzel bir seyirlik bulacak. ★★★☆☆

**YÖNETMEN:** Apichatpong Weerasethakul **OYUNCULAR:** Tilda Swinton, Elin Diaz, Jeanne Balibar **IMDB NOT:** 6.6



# MEMORIA

Pulp Fiction'da John Travolta'nın aranırcasına sağa sola bakındığı bir kare var ya hani? Her yerde pek manidar şekillerde karşınıza çıkar? İşte yönetmen Apichatpong Weerasethakul, sanıyorum Memoria ile bu sahnenin uzun metrajlı bir yeniden yapımını bizlere sunmak istemiş ve başrole de Tilda Swinton'ı seçmiş. Çok basit bu sahneyi başlı başına bir film haline getirip, sonuna da bir bilimkurgu ters köşesi yapıştırıp, Tarkovski filmlerinin durgunluğunu yanında Marvel filmi bırakacak yavaşlıkta bir yapım çıkarmış ortaya. Zira son 10-15 dakikaya varana kadar, yani ilk 2 saat boyunca, Tilda Swinton'ın sürekli duyduğu garip sesin nereden geldiğini merak ederken bir yandan öyle boş boş insanlarla arkadaş olup muhabbet etmesini izliyoruz. Daha doğrusu ben bu sayfalara yazabilmek için izledim, yazısını üstlenmemiş olsam yarım saatte pes etmiştim. Sizden de çok dayanan çıkmaz sanıyorum. Hayatımdan 2 saat 15 dakika çalan, sonunda bana herhangi bir şey kattığını hissedemediğim, sevenini bulursam da kendisinden röportaj isteyeceğim bir film olmuş. ■ ONUR

**EDİTÖRÜN NOTU:** Kaldırımın ortasından yavaş yavaş giden ve yürüyen merdivenin solunda bekleyen görgüsüzler gibi bir film. .

★☆☆☆☆

**YÖNETMEN:** BJ McDonnell **OYUNCULAR:** David Grohl, Nate Mendel, Pat Smear, Taylor Hawkins, Rami Jaffee, Whitney Cummings **IMDB NOTU:** 5,8

# STUDIO 666





Daha bu filmi ortamlara yeni salmanın mutluluğunu yaşayamadan davulcu Taylor Hawkins'in kaybıyla yıkılan Foo Fighters'a öncelikle baş sağlığı diliyorum. Bu vokalist Dave Grohl'un Kurt Cobain'den sonra kaybettiği ikinci grup elemanı oldu ve adamın durumunu düşünemiyorum şu an. Filme dönersek klasik bir slasher tadında çekilmiş, eğlencelik, müzik dolu, kendini pek de ciddiye almayan bir yapım Studio 666. Foo Fighters'ın 10. albümü için bastıran yapımcıları onlara eskiden nahoş olayların yaşandığı ama rock ruhuna sahip bir eve gidip kayıt yapmalarını önerir, Grohl ve tayfası da evden memnun kalınca kayıtlara başlarlar. Tabii kısa sürede evin ruhlarla dolu olduğu anlaşılır ve şeytani bir varlık Grohl'u ele geçirir. Sonrasıysa bolca kan vahşet içeren sahnelerle dolu bir 80'ler Satanist filmi zaten. Grohl dışındaki oyunculuklar pek de iç açıcı değil ve elemanlarda hep bir bitse de gitsek havası var. Ama bu tarz filmlerde yaratıcı ölüm sahneleri daha mühim olduğundan film de bunu layığıyla sunduğundan çok da takılmamak lazım. Zira film hazin şekilde grubun birlikte kayıt yaptığı (rol icabı da olsa) son zamanların kaydını tutmuş bulundu. Kendilerine bu zor zamanlarda sabırlar diliyorum… ■ EREN E.

**EDİTÖRÜN NOTU:** Grubun bateristi Taylor Hawkins'in ölümünü göz ardı edebilirseniz arkadaş grubuyla izlenip eğlenebileceğiniz bir film ama çok şey beklemeyin. ★★½☆☆



Yükselen değerimiz cosplay ÖMER AKDAĞ

# MY DRESS-UP DARLING



Yo yo yo, ben bu köşeye ara verince derginin anime oranı azalmış, böyle bir şey düşünülemez! Böyle bir şey bazı ülkelerin kanunlarında 3 yıla kadar hapis demektir -ki aynı kanunlar hapishane hücresine waifu posteri asmayı da net bir şekilde yasaklamışlardır. Ülkemiz geliştikçe, anayasamız elden geçirildikçe bizde de benzer düzenlemelerin yürürlüğe girmesini bekliyorum, o yüzden dergimizi riske atmamak adına ipleri elime alıyorum.

İpleri eline alan tek ben değilim, My Dress-Up Darling'in baş karakteri Gojou da alıp dikiş işlerine girişiyor (üf nasıl bağladım). Tek bağlayan ben değilim, Gojou da ipleri birbirine bağl- peki tamam suyunu çıkartmayayım. Gojou aslında hina denen geleneksel süs bebeklerini yapma sanatına gönül vermiş, dedesiyle beraber hina bebekleri yapıp satan bir dükkânda çalışan bir genç. Ama böyle efemine bir tutkusu olduğu için güvensiz hissediyor, bu güvensizlik nedeniyle yaşıtlarından uzak duruyor, bu nedenle de hiç arkadaşı yok.

Okulundaki Kitagawa isimli kıza da aşırı enerjik ve arkadaş canlısı olduğu için çok imreniyor. Çok ayrı dünyaların insanlarıyız diye düşünürken Kitagawa'nın da etrafına açık etmediği bir hobisi olduğunu öğreniyor: Cosplay. Kitagawa'nın cosplay konusunda ne kadar tutkulu ve de aynı zamanda ne kadar beceriksiz olduğunu görüyor, olaya el atıyor.

İkilimiz süper bir kere. Kitagawa'yı şimdiden yılın waifu'su ilan edenler bol. Aşırı gaz, aşırı sevimli, aşırı bodoslama bir hanım. Bir yandan ideal waifu olması için yaratılmış gibi ama bir yandan son derece de inandırıcı ve sizi gerçek bir karakter olduğuna inandırıyor. Kızları süper çekici yapıp erkekleri dümdüz koyuveren bunca serinin arasında Gojou da ayrı bir yere sahip. Kendi arzuları, motivasyonları, çoğunlukla kendi içinde yaşadığı sıkıntıları olan, iyi yazılmış, kaçınılmaz olarak seveceğiniz bir karakter o da.

Bazılarına fazla sapıkça gelebilecek komedisi süper, bu sululuğun içinde hakikaten gönül tellerinizi titretecek romantizmi çok şeker, şahane bir seri kısacası My Dress-Up Darling. Cosplay'e her zaman sempati duyar, cosplayer'ların verdikleri emeğe şapka çıkarırdım ama göz şekillendirici bandından peruk tonuna, göğüs sıkıştırıcısından kumaş türüne, bu derece fazla ince noktası olan bir zanaat olduğunun da farkına varmamıştım My Dress-Up Darling'i izlemeden önce, bu işi iyi yapanlara saygım birkaç kat birden arttı. Cosplay'le uzaktan veya yakından alakanız varsa bence kesin izlemelisiniz ama yoksa bile şahane bir romantik komedi sizi bekliyor.



# BLIND GUARDIAN

## SECRETS OF THE AMERICAN GODS (SINGLE)

Neredeyse 40 yıldır müzik yapan ve nedense asla yeterince ünlü olmadığını düşündüğüm "Metalin Bardları" Blind Guardian bu aralar epey aktifti ve "Deliver Us From Evil"ın üstünden pek de vakit geçmeden yeni teklilerini yayınladılar. Neil Gaiman'ın American Gods romanından esinlenen şarkı grubun meşhur olduğu marş gibi nakaratlara ve akılda kalıcı yoğun bir sounda sahip. *A Night at the Opera* ve *Beyond the Red Mirror* albümlerinin arasında kalan ses dünyası bana bolca tanıdık gelmekle birlikte yeterince yeniliğe de sahipti. Frontman Hansi Kürsch yıllara meydan okuyan benzersiz vokalleri ve söz yazımıyla yine ön plandayken Andre ve Marcus'un gitarlarıysa 20 yıldır aynı sesleri çıkarıyor ve belki de fazlasına gerek yoktur iyi bir şarkı için. Belli ki yeni albüm (o da artık ne zaman çıkarsa) mükemmeliyetçiliğiyle tanınan grubun son iki kasetinin pasını kirini atacağı zıpkın gibi bir şey olacak. Ben çok tuttum bu yeni şarkıyı ama vokaller neden hoparlörde çok boğulurken kulaklıkta net geliyor bu nasıl ses miksajıdır onu da çözemedim henüz. . ■EREN E.

**EDİTÖRÜN NOTU:** Blind Guardian yeni albümüyle zamana meydan okumaya devam edecek gibi gözüküyor. ★★★★☆

# PLACEBO

## NEVER LET ME GO




EP'ler ve single'lardan sonra en sonunda Placebo'dan bir stüdyo albümü mü?! Atlayın üstüne!

Brian Molko'nun sesinin bende özel bir yeri var. Duyunca pür dikkat kesildiğim az miktarda solistlerden. Kendisi *Never Let Me Go* vesilesiyle verdiği bir röportajda, 2016-2018 arası çıktıkları *20 Years of Placebo* tunesinde sürekli en popüler şarkılarını çaldıktan sonra yeni bir yön arayışına girdiklerini söylemiş. *Never Let Me Go* bir *Meds* değil ama bizi özlediğimiz Placebo sesiyle buluşturmayı başarıyor.

Albümün önde gelen single'larından *Beautiful James* hafiften pop esintileri ve o arkadaki insanın aklına takılan synth melodisiyle hemen kendini sevdirmeyi başarıyor. Açılış şarkısı *Forever Chemicals* ise *Hugz*'la birlikte yeni emo marşlarım olmaya adaylar.

*Never Let Me Go* içinde tam ısınamadığım bir iki şarkı da var ama böyle şeyler çok sübjektif olduğu için sevmediklerimdense sevdiklerim üstünde durmayı yeğlerim. Albümün çoğunluğu Beğenilen Şarkılar'a giti mi? Gitti. ■GÜLHIS

**EDİTÖRÜN NOTU:** Özünden kopmayan bir Placebo albümü, valla özlemişiz. ★★★☆☆



# SEPTICFLESH

## NEUROMANCER (SINGLE)

Yunan senfonik death metal devi Septicflesh'in yeni albümü Modern Primitive 20 Mayıs'ta çıkacak ve açıkçası yeni teklileri Neuromancer'ı dinledikten sonra beklentim ve heyecanım tavan yaptı diyebilirim.

12 telli bir gitar eşliğinde akustik bir girişle açılan parça kısa sürede grubun insanın içine işleyen müzikal yapısına dönüşüveriyor. William Gibson'ın muhteşem Neuromancer eseri, grubun bu sefer de mandolin eşliğinde dans eden clean ve yırtıcı vokalleri eşliğinde hayat bulmuş. Kısacası şarkının özünde ahlaki değerlerin yitirildiğini, suçun tavan yaptığı, teknolojik olarak arşa çıkmış bir toplum ve global ağa yeniden bağlanabilmek için sinir sistemini tedavi ettirmek bir adam var diyebiliriz.

*Bazıları göklere uzanır ve sonsuza kadar yaşar*

*Bir sunucunun içinde tanrılar olarak diğerlerine hükmeder*

Klibinde pek bir numara olmasa da ama yine de şarkıyı dinlemek için bire bir. https://tinyurl.com/ogz174-klip ■ESER

# STAR ONE
## REVEL IN TIME




### Aaa Arjen Lucassen Ayreon'un çakmasını yapmış!

Revel in Time albümünün benim için çok özel bir yeri var, bir ilki temsil ediyor. İlk defa Arjen Lucassen elinden çıkan bir albümü beğenmedim. Kimi şarkılar vardır ki daha yarısına gelmeden grubun diskografisini satın aldırır, kimisi de üç beş kez dinledikten sonra her dinleyişte yeni bir şeyler keşfettirir, daha bir hoşunuza gitmeye başlar. Revel in Time'daki şarkıların geneli bu ikinci gruptan. O yüzden hiç şans vermeyin de diyemiyorum ama bir yandan da benim alışık olduğum Star One böyle bir grup değildi.

Star One bir grup muydu? Evet evet, Ayreon'un bir alt dalı değil yani. Her ne kadar Star One üyelerini Ayreon projelerinde sık sık görsek de ayrı bir grup kendileri. Lakin bu son albümleri pek de öyle hissettirmiyor. Sonuçta hepsi aynı kişilerin elinden çıkıyor, benzerlik olması doğal değil mi? Aslında evet, öte yandan Star One'ın Ayreon'dan ayrı kendine has bir tarzı da vardı. Ayreon, bir sürü metal grubunun solistlerini bir araya getiren, anlattığı hikâyenin kitabı yazılsa en azından bir üçleme çıkarılabilecek opera-vari bir proje iken Star One bildiğin konserinde hoplaya zıplaya eşlik etmelik metal grubuydu. Revel in Time albümüne adını veren şarkı dahil, konsepte uygun birkaç şarkısı olmasına rağmen bu albüm bana fazlasıyla Ayreon'u anımsattı. "Aaa bu felan şarkının girişi değil mi, şu melodi de çok tanıdık" derken albümü neye benzettiğimi buldum. The Source'un çakmasına. Özellikle Bridge of Life, aslında hoş bir şarkı ama Source albümünden son anda çıkarılmış gibi duruyor. Yine benzer bir hissi veren Lost Children of Time fena değil ancak onu özel kılan pek bir şey de yok. Şarkının canımı en çok sıkan tarafı ise yalnızca "Aaa" diyerek bile yürekleri titretebilen Roy Khan'ın sesini bu vasatın bir tık üstü şarkıyla ziyan etmiş olması. Hatta o kadar canım sıkıldı ki açtım Kamelot'un Karma albümünü baştan sona dinledim kendime gelebilmek için. (Onu da gelecek ay Piksel Medya'ya yazayım iyisi mi. Nefis albüm, nefis.)

Albümde en çok hoşuma giden parçalar ise Bill ve Ted'in Harika Maceraları filmini konu alan ve albüme ismini veren Revel in Time, Terminatör'ü anlatan ve "He will be back" sözlerini şarkıya katarak takdirimi kazanmış Fate of Man ve konu aldığı eseri hiç bilmesem de melodisiyle kendini gösteren Prescient oldular. Bunların ardından "eh işte" denilebilecek bir Back from the Past geliyor ki bence Geleceğe Dönüş gibi bir eser bundan daha iyi bir şarkıyı hak ediyordu.

Sözün özü Revel in Time kötü bir albüm değil ama kendisinden öncekilerin seviyesini yakalayamamış ve gerek sözleri gerek ezgileriyle Arjen'in kendini tekrar ettiği bir albüm olmuş. Çok sıkı Sci-fi ve Metal fanıysanız şans verebilirsiniz; değilseniz eski albümleri sonsuz döngüde dinlemeye devam. ■ BURCU

**EDİTÖRÜN NOTU:** İlk defa Star One ya da Ayreon dinleyecekseniz güzel ama Arjen'in diğer işlerine aşinaysanız biraz sıradan... ★★★☆☆



# RED HOT CHILI PEPPERS
## UNLIMITED LOVE

Nihayet 20 yaşında olmadığını fark etmiş RHCP üyeleri. Lise yıllarımdan beri dinlediğim grubun bu son albümü epey uzun sürüyor ve artık kaçıncı kez geri döndüğünü unuttuğum efsane gitarist John Frusciante'nin oldukça funk gitarları albüme damgasını vurmuş diyebilirim. Bana biraz Stadium Arcadium'u anımsatan albümden ilk dinleyişte "İşte bu hit olur!" dediğim parça yok gibi bir şeydi. Son albüm Getaway'in eğlenceli ve kıpır kıpır yapısı Unlimited Love'da yerini daha deneysel ve ağır bir havaya bırakmış gibi. Elbette aralarda She's a Lover, Aquatic Mouth Dance ve Here Ever After gibi hareketli şarkılar olsa da bunlar azınlıkta. Esas aslan payı gitarların genel olarak çok güzel akıp gittiği The Great Apes, It's Only Natural ve Bastards of Light gibi şarkılarda. Yani bu albüm 45-50 dakika sürseymiş daha akılda kalıcı bir tat bırakabilirmiş bence, şu haliyle biraz fazla filler şarkı var gibi aralarda ve baştan sona dinlemek efor istiyor. Ben bunu biraz daha dinledikten sonra Getaway ve By The Way'e geri dönerim arada Californication ve Stadium Arcadium'dan bazı parçaları anarak. Olgun bir albüm Unlimited Love ama bunun gruba gerçekten yakışıp yakışmadığına emin olamadım bir türlü. Belki kaykaycı Californialı genç müziği yapmaktan sıkılmıştır onlar da kim bilir. ■ EREN E.

**EDİTÖRÜN NOTU:** Grubun uzun tarihi boyunca çıkardığı en iyi albüm değil UL. Ama müzikal açıdan en doyurucularından biri olduğu söylenebilir içindeki ilginç denemeler düşünüldüğünde. ★★★☆☆



## Merhaba Uzaylı, biz dostuz!
### Umarım siz de öylesinizdir

Tarihte ilk kez 1974 yılında uzaya mesaj yollanmış insanlar tarafından. Aradan geçen onlarca yıla rağmen bilim insanları umutlarını yitirmiş değil gibi görünüyor. NASA bilim insanı Jonathan Jiang ve ekibi tarafından hazırlanan yeni mesajın çok fazla bilgi içerdiğini ve başımıza bir iş açma olasılığının yüksek olduğunu düşünürsek uzayda hiçbir canlıya ulaşmaması belki de daha iyi olabilir.

İkili kodda hazırlanan mesajda evreni anlamalarını sağlayacak temel matematik ve fizik konseptlerinden tutun da insanlar ve periyodik tablo gibi dünya üzerine birçok bilgi bulunuyor. Özellikle insanlar hakkında detaylı bilgi verilmesini çok takdir ettim. Grafikler dahil olmak üzere insan DNA detaylarını hiç görmediğin ve tanımadığın canlılara öğretmeye çalışmak inanılmaz bir pozitiflik değil de nedir? Dünyadaki patlatmaya uygun nükleer santrallerin koordinatlarını unuttukları bu mesajı cevap alma temennisi ile bitirmişler. Hiç mi 90'ların kült uzaylı filmlerini izlenmemiş?!

■ **ARES**

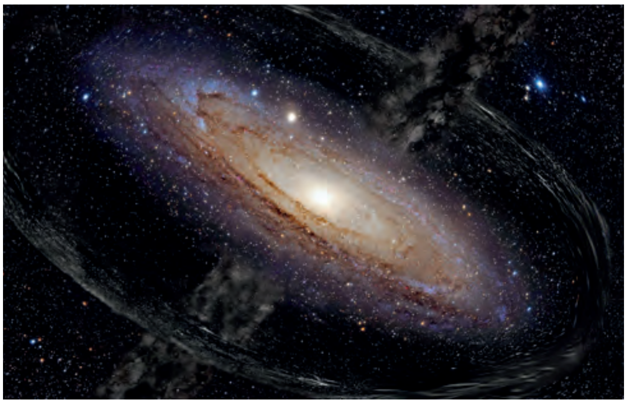
## Zamanın geriye aktığı bir evren mi?
### Her şeyin tersi varsa eğer tabii ki

Parçacık fiziğinde simetrisinin her zaman korunacağı varsayılan üç şey var: Yük, çünkü pozitif bir yükü negatif yapmak aynı miktarda zıt bir yük ortaya çıkarır; parite, çünkü parçacık etkileşimlerinin örneğin aynada yansıması aynı etkileşimi ortaya koyar. Ve zaman, çünkü zaman geriye akabilse yaşanacak olaylar yaşananların aynısı olur.

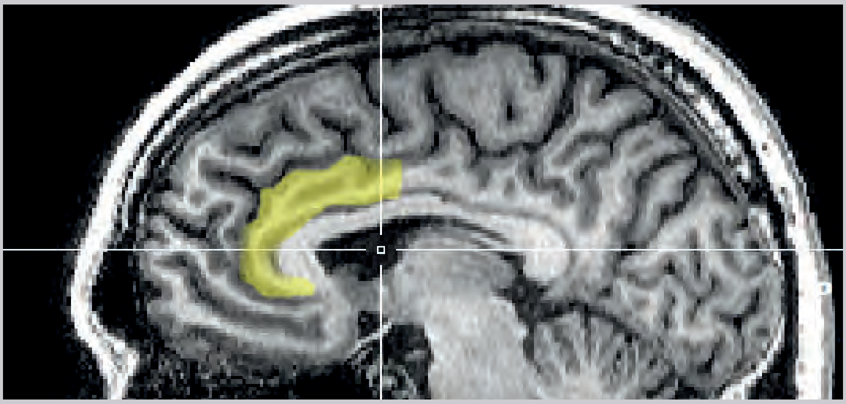
Peki ya bu kuralı anti-madde fikriyle birleştirsek… Bir yerlerde evrenimizin aynada görüntüsü gibi, anti-maddeden oluşan ve zamanın tersine aktığı bir evren var diyebilir miyiz?

İşte araştırmacıların ortaya attığı teori de bu. Anti-madde her yerde olmasına, evrenin %95'ini oluşturmasına rağmen tam olarak ne olduğunu henüz çözebilmiş değiliz. Fakat bir yerlerde tersine, (yani sağa) dönen nötrinoların olması anti-madde ile ilgili gizemlerin çözülmesine ön ayak olabilir. Kâğıt üzerinde muhtemel görünen bir teori ama elbette üstüne daha çok araştırma yapılması gerek.

■ **GÜLHİS**



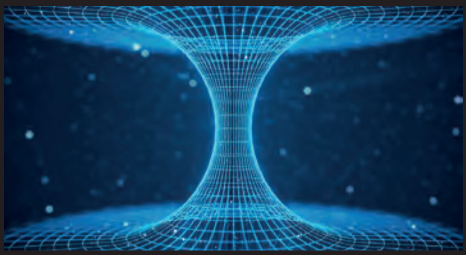
## Rekabetçiliği tetikleyen nöronlar
### Hırslanabilmek ya da hırslanamamak! İşte bütün mesele…



Massachusetts General Hospital'da fareler üzerinde gerçekleştirilen deneylerde, beynin ön singulat korteksindeki nöronların sosyal rekabetlerle ilgili geçmiş bilgileri kaydettiği ve yeni kararları etkilediği keşfedildi. Üstelik bu nöronları uyararak rekabet duygularını kontrol etmek de mümkün.

Aynı anda farelerin hem beyin aktivitelerin hem de fiziksel davranışlarını takip eden araştırmacıların amacı beyinin çalışması ve sosyal hayat arasındaki bağlantıları bulabilmek. Çünkü beynin vücudu nasıl kontrol ettiği konusunda bazı bilgilere sahip olsak da toplum içinde, insan ilişkilerinde, verdiğimiz kararlarda beyin aktivitelerinin direkt olarak nasıl bir rol oynadığı konusunda hala yeterince bilgimiz yok. Araştırmacılar bu verilere ulaşarak özellikle sosyal davranışları etkileyen akıl ve ruh sağlığı bozuklukları için yeni tedaviler geliştirmeyi umuyorlar.

■ **GÜLHİS**



## Solucan deliklerine dair olası kanıtlar

### Retrospektif çabalar fayda sağlayabilirmiş

Solucan delikleri bilim kurgu işlerde en çok karşımıza çıkan mefhumlardan biri. Uzay ve zamanı bükerek birbirinden oldukça iki uzak nokta arasında kısa bir tünel oluşturmak gibi düşünebiliriz kabaca. Tabii bu teorik olarak mümkün olarak görünse de şu ana kadar somut bir delilimiz yok. İşte tam da bununla ilgili Japonya'dan retrospektif bir öneri gelmiş geçen ay.

İddia sahibi Nagoya Üniversitesinden Astrofizikçi Fumio Abe. Solucan deliklerini istikrarlı şekilde açık tutabilmek için tüm galaksideki önemli miktarda bir yıldızın enerjisine denk, muazzam bir enerjiye ihtiyacınız olacağından gözlemlemek de çok şaşırtıcı olmaz. Kim bu kadar enerjiyi nasıl üretecek diyorsanız Kardaşev ölçeğinde tüm galaksisindeki yıldızların ve kara delik gibi diğer kozmik cisimlerin enerjisini kullanabilecek Tip 3 olarak tanımlanan bir medeniyet bunu yapabilir örneğin. Dolayısıyla böyle bir uzaylı medeniyet solucan delikleri inşa ettiyse, bu deliğin yarattığı kütle çekim kuvveti mikro mercekleme yöntemiyle tespit edilebilirmiş. Bu teknik en basit tabirle gözlemlenen cismin yıldızın önünden geçerken yarattığı etkiden (yıldızın ışığının kısa süreli artması) hareketle çalışıyor. Abe'ye göre de eğer bu solucan deliğiyse, yıldızın parlama ve solma modeli belirgin derecede farklı olduğundan bunu anlayabiliriz.

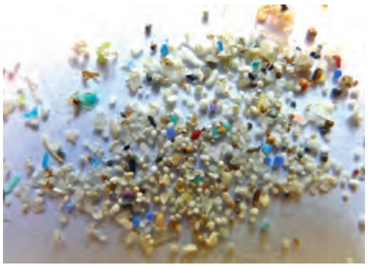
Öte yandan Abe, iddiasının geçerli olabilmesi için de üç şart ortaya koymuş: 1- Solucan delikleri 10 ila 100 milyon km arasında olacak; 2- deliklerin bir ucu galaksimize bağlı olacak; 3- Solucan delikleri sıradan yıldızlar kadar yaygın olacak. Astrofizikçi değilim neticede ama bana biraz zor geldi. Hakikaten böyle bir şey keşfedilse yaşayacağımız heyecanı düşünmek bile heyecanlı. Bir tür heyecansepşın! ■ **İHSAN A.**

## İlk defa insan kanında mikroplastiklere rastlandı

### Fakat bu ne sizin suçunuz ne bizim suçumuz…

Vay efendim kâğıt pipet, metal pipet, yeniden kullanılabilir cam su şişesi, plastik poşet yerine alışveriş torbası… Dünyadaki tüm bireyler bütün bunları yapsa, biz gene bu plastikten kurtulamayız. Çünkü en çok plastik atık üreten biz insanlar değiliz. Sanayi sektörüne ciddi regülasyonlar, katı kurallar gerekiyor. Gerçek bir geri dönüşüm mekanizması gerekiyor. Ama tabii, biz kullanalım gene kâğıt pipet, sanki o pipet plastik bir torbadan çıkmıyormuş gibi…

Hollanda'da yapılan testlere katılan insanların %80'inin kanında plastik parçacıkları bulundu; kiminde su şişelerinin yapıldığı PET, kiminde köpüğümsü gıda kaplarının yapıldığı polistiren. En büyük



risk, bu parçacıkların sayısının artması ve bunların damarlarda ve organlarda toplanarak tıkanıklıklara yol açması. Fakat araştırmacılar küçük miktarda mikroplastiklerin bile hücrelere zarar verebileceğini söylüyor.

2040'a kadar plastik üretiminin ikiye katlanacağı öngörülüyor. Bu plastiği üreten biz değiliz. Sırf tüketmek zorunda kaldığımız için bir sürü duygu sömürüsüne maruz kalıyoruz ama. Okyanusun en derin noktasından Everest Dağı'nın tepesine kadar plastikle kirlenmiş bu dünyanın bizi bu noktaya getireceği malumdu. Bir avuç insanın açgözlülüğünün bedelinin topluma ne kadar ağır patladığını hissettiğimiz şu günlerde bu haber beni iyice üzdü. Kanımızda plastik geziyor ve bu konuda bir şeyler yapmamız gerek. ■ **GÜLHİS**



## Kuzey Kutbunda ve Antarktika'da rekor sıcaklıklar!

### 30-40 selsiyus nedir ya?!

Evet, Data'nın iyice felaket tellallığı noktasına geldiği aya hoş geldiniz. Antarktika'da 40, Kuzey Kutbunda ise normalin 30 derece selsiyus üzerinde sıcaklıklar gözlendi. Onlarca senedir küresel ısınma küresel ısınma diye yırtınan kimse yoktu çünkü. A-aaa, neden de böyle oldu ki acaba?

Donma seviyesinin çok üstünde, 10-15 derecelik sıcaklıklardan bahsediyoruz. Şimdilik kutup istasyonlarındaki araştırmacılar ve meteorologlar bu yükselişin tek seferlik bir hava olayı olduğunu söylüyorlar, yani kalıcı bir yükseliş değil ve değerler normale dönmüş durumda. Fakat bu durumun tekrar etmesi, ciddi sorunların göstergesi olabilirmiş. Sanki ciddi sorunların bolca göstergesi yok ya çoktan… Bir şey yapmak için iyice havanın 20 dereceyi falan görmesini beklemesek mi?? ■ **GÜLHİS**

## El Salvador bitcoin'e geçti de ne oldu?
### Davulun sesi uzaktan hoş gelirmiş

El Salvador'un bitcoin'i resmi para birimi olarak kullanmaya başlayacağını duyurması ve sonrasında geçen Eylül'de ilgili teklifin kongreden geçerek yasalaşması haliyle birçoklarında heyecan yaratmıştı ama çok geçmeden görüldü ki evdeki hesap çarşıya pek uymamış. Ülkenin Ticaret ve Sanayi Odası'nın düzenlediği bir ankete katılan şirketlerin %86 gibi ezici bir çoğunluğunun bitcoinle hiç işlem yapmadığı ortaya çıkınca tartışmalar gene alevlenmiş.

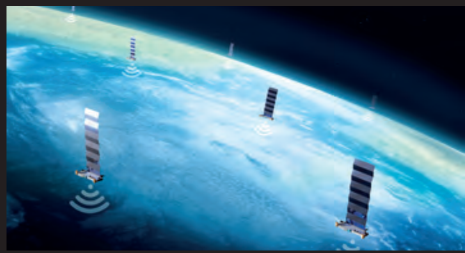
Şimdi konuyla ilgili asıl sorun şu gibi görünüyor: El Salvador hükümeti, Chivo isimli bir bitcoin cüzdanı çıkarıyor ama bu cüzdan da aslında emanete dayalı (İngilizce'de "custodial"), yani pratikte bankacılık sisteminden çok bir farkı yok gibi. Bu sebeple çeşitli eleştiriler geliyor, bitcoin'in temel merkezsizlik anlayışının delindiği falan söyleniyor. Öte yandan verilere daldığımızda bu yasadan önce banka hesabı olanlara kıyasla çok daha fazla El Salvadorlu Chivo cüzdanı sahibi. Tüm bu sebeplerle bu değişikliğin uzun vadeli etkilerini görmek için biraz erken gibi. Bakalım zaman neler getirecek. ■ **İHSAN A.**



## Bilgi Sızdırılması vol. 383
### Mega şirketler kullanıcı bilgilerini yine sızdırmış!

2021 yılının ortalarında mahkeme kararıyla kendilerinden acil olarak istenen kullanıcılarına ait adres, telefon, IP adresi gibi temel üyelik bilgilerini ilgili maile cevap vererek talep edilen bilgileri paylaşan Apple ve Facebook için oyuna geldikleri haberi ortalığı karıştırdı. Bloomberg'e ulaşan siber güvenlik uzmanları bu basit yöntem ile iki büyük firmadan da bilgi alındığını belirtirken Microsoft, Nvidia, Samsung ve Discord gibi diğer büyük teknoloji devleri de habere konu oluyor.

Meta, Microsoft ve Discord gibi bazı firmalar yaptıkları açıklamalarla böyle bir bilgi talebi olduğunda gerekli araştırmaları yaptıklarını ve uygun olmayan hesaplara cevap vermediklerini, bu adresleri engelleyip ilgili otoritelere bilgilendirilme yapıldığını belirtmiş. İddialar doğruysa bile paylaşılan bilgiler sonucunda negatif etkilenecek tek tarafın son kullanıcı olduğu bu sistemde elimizden bir şey gelmese de FBI soruşturması sonucunu heyecanla bekliyoruz. Dijital özgürlükten ve dijital hakların korunmasından bu kadar bahsedilen dönemde belki de üç yüz bin milyon baloncuktan sonra firmalara bir yaptırım gelir. Gökten üç elma düşer… ■ **ARES**

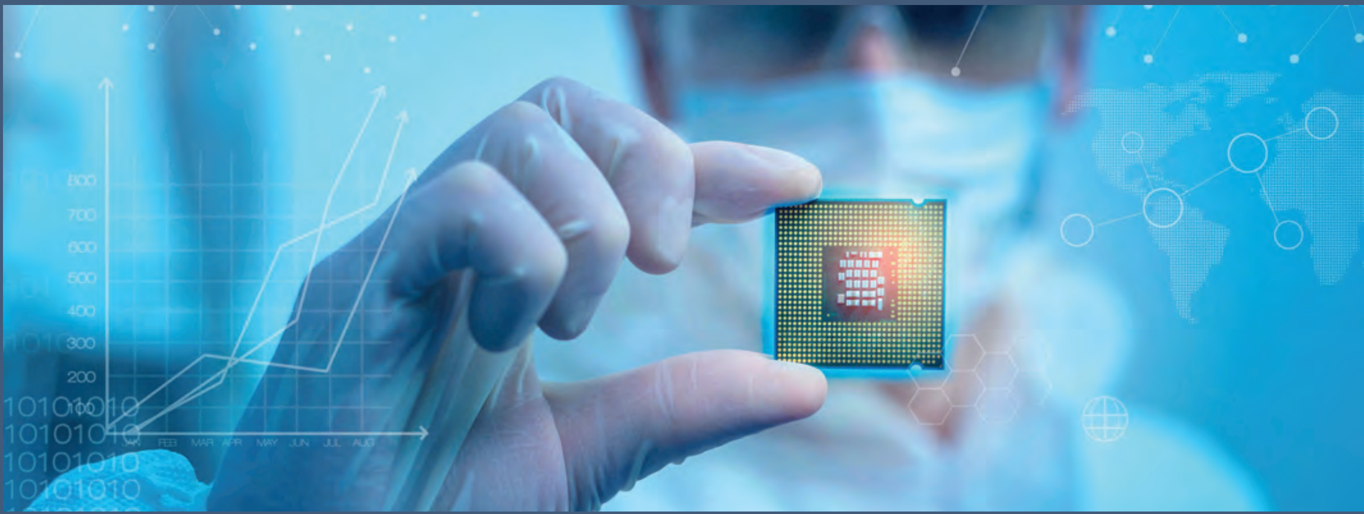


## Ukrayna'dan iki hikâye
### Aktive olan Starlink, Çernobil'e dalan Rus askerler…

Bildiğiniz gibi Rusya'nın Ukrayna'yı işgali devam ediyor, Ukrayna elinden geldiğince direniyor ve hatta Mart ayının sonlarında ülkemizde gerçekleşen barış görüşmelerine de şahitlik ettik. Tabii bu direncin arkasında birtakım destekler de söz konusu. Bunlardan birisi geçen ay Gülhis'le konuştuğumuz Elon Musk'ın Starlink aktivasyonu. Esasen siviller için düşünülmüş bir program olsa da hayat işte, ilk büyük çaplı kullanımı bir savaşta bir ülkenin yararına olmuş. Ama hiçbir bürokratik engel/yavaşlık olmadan, Starlink'in bu kadar hızlı bir şekilde hayata geçirilebilmiş olması dikkat çekici.

Bildiğiniz gibi savaşta Ukrayna Bayraktar TB2 droneları ile Ruslara ciddi zayiatlar verdirtti. İşte Starlink, internet bağlantısının zayıf olduğu ya da hiç olmadığı yerlerde droneları yönlendirebilmede hayati rol oynamış. Özellikle gece vakti yapılan saldırılarda dronelardaki termal kameraların işe yarayabilmesi için operatöre Starlink üzerinden bağlanmak elzem. Bu arada Ukrayna'da Starlink uygulaması en popüler uygulamaya dönüşmüş durumda sürpriz olmayan bir şekilde. Şu ana kadar 100 bine yakın kere indirilmiş.

Öte yandan Rus kuvvetleriyle ilgili ortaya atılan iddialar da hiç açıcı değil. Bu sefer de oranın tam olarak neresi olduğunu bilmeden Rus askerleri Çernobil bölgesine dalmış, siper falan kazmaya çalışarak fazlaca radyasyona maruz kalmışlar ve pek çoğu şu an için Belarus'ta tedavi altındalarmış iddialara göre. Tam olarak ne olduğunu bilmeden derken teşbih falan yapmıyorum, bayağı bayağı böyle bir felaketin yaşandığı bir bölgede olduklarına dair bir fikirleri yokmuş. Rusya'da benzer şekilde devlet medyası, hiçbir Ukraynalı sivil kayıp olmadığı, Ukraynalıların Rus askerlerini kahraman kurtarıcılar şeklinde karşıladıklarına dair de haberler yapıyormuş. O yüzden her şey olabilir.
**İHSAN A.**



# Çip Krizi

**Gülhis:** Hatırlıyorsunuzdur, pandeminin ve tam kapanmanın daha yeni olduğu dönemlerde birçok elektronik üründe kullanılan yarı iletken çiplerin az bulunmasıyla ilgili bir şeyler yazmıştık yine. Çoğu Çin'de olan fabrikaların pandemi nedeniyle çalışamaması ve evde kalan insanların birden elektroniklere çok rağbet etmesiyle başlayan bu sıkıntı, Texas'ta yaşanan aşırı soğuklar ve şimdi de Ukrayna'daki savaş sebebiyle iyice beter bir hal aldı. 2022 sonuna kadar çözülecek dedikleri bu kıtlık için şimdi 2023-24'te de devam edecek deniyor.

**Ares:** Günümüz dünyasında içinde boğulduğumuz tüketim toplumunun belki de en önemli noktası alım gücün olduğu sürece istediklerine sahip olma "özgürlüğü" kocaman bir balona dönüşüyor. İnsanları çaresiz hissettiren ve bu yüzden çok çalışıp kazandıkları az parayla zorunluymuş gibi tüketmeye yönlendiren düzenin önce pandemi, sonra da savaş nedeniyle aslında ne kadar zayıf bir sistem olduğunu gördük. Birçok yönden herkesi etkileyen bu sıkıntılar en çok otomotiv dünyasında üretimlerin durmasına neden olmasıyla haberlere yansıdı. Oysa çip krizinin en çok etkilediği elektronik dünyası. Cep telefonları, oyun konsolları ve birçok elektronik cihazın stok sorunu nedeniyle cebinde bu pahalı aletleri alacak parası olanlar bile mağdur oldu. Bu yaşadığımız durumdan kriz olarak bahsedilse de bu çılgınlığa bir dur demesi açısından iyi bile oldu diyebilirim.

**G:** Aslında ben de dur demekten ziyade iyice körüklediğini düşünüyorum. Etraf el altından ekran kartı pazarlayan, konsol stoklarına çöküp üstüne üç beş daha koyarak Ebay'den satan halihazırda paralı tiplerle doldu. İşin kötüsü sıkıntılar ve fırsatçılar daha çok bizim sektörlerde oluyor. Malum, yirmi tane araba alıp Sahibinden'e koymak pek mümkün bir şey değil.

**A:** Bu açıdan hiç düşünmemiştim. Belki de yeni taşındığım ülkede ikinci el alışverişe bulaşmadığım için bunları göremedim. İstediğim oyuncu kulaklığını almak için 3 ay beklemem gerektiğinde tek yaptığım şey söylenmekti. Aslında ticareti de fena fikir değilmiş =)

Şaka bir yana birkaç "uyanık" para kazanmış olsa da genel olarak satışların azaldığı bir gerçek. Etrafımda birçok kişi ortamdaki kaos nedeniyle gereksiz harcamaları kısma kararı aldığı için bir yandan da bu krize olumlu bakıyorum. Yeni araba, yeni telefon, yeni oyun konsolu gibi ardı arkası kesilmeyen alışverişlerin ne bize ne de dünyamıza kazandırdığı bir şey olmadığını düşünürsek istemeden de olsa bazı sektörlerin yavaşlaması güzel olabilir. Tabii tam da çip krizi öncesinde bilgisayar toplamış iki kişi olarak tuzumuz kuru. Üstelik birçok hayalin ertelendiği bu dönemin birkaç yıl daha devam edeceği söyleniyor.

**G:** Dediğin gibi, bizim tuzumuz kuru. Üstelik eğlence harcamaları ertelenemez harcamalar da değiller. Fakat ABD'li bir finans şirketi olan Goldman Sachs'ın hazırladığı rapora göre eğlence ve otomotiv sektörlerinin yanı sıra bu yarı iletken çip sorunundan etkilenen en az 169 sektör daha varmış. Bunların içinde tıbbi görüntüleme cihazları ve bilumum elzem ihtiyaçlar da var.

Daha da beteri, bu çip sıkıntısının yakın zamanda çözülmeyeceğinin artık kesinleşmiş olması. (Sıkı durun, felaket tellalı geliyor.) Bu çiplerde kullanılan neon, kripton ve ksenon gibi gazların en büyük ihracatçısı Ukrayna'ydı. Hatta dünyanın neon ihtiyacının neredeyse yarısı Ukrayna'dan geliyordu. Rusya'nın işgali sürerken Ukrayna'nın herhangi bir şey ihraç edemeyecek durumda olduğunu söylemeye gerek yok. Eğlence sektörleri her neyse, fakat çip kıtlığı ev eşyalarının ve medikal ürünlerin de fiyatını gittikçe yukarı çekebilir. Eğer hem fabrika iş gücü sıkıntıları hem hammadde sıkıntıları bu şekilde devam ederse bizim öngöremediğimiz sonuçlar da doğurabilir.

**A:** Savaş başlamadan önce önümüzdeki birkaç yıl içerisinde çip sıkıntısının bitmeyeceği kesindi. Son söylediklerinle savaşın devam ettiği her gün ortalığın daha da karışacağına işaret ediyor. Başlıca büyük otomotiv ve teknoloji şirketlerinin güçlerini kullanarak diğer temel ihtiyaç ürünlerinin üretimini baltalayacakları bir gelecek çok da uzak değil o zaman. Üstelik kriptopara madenciliği ve metaverse gibi son dönemlerde yükselmiş anlamlandıramadığım trendler de bahsettiğin medikal ürünler gibi zorunlu ihtiyaçların önüne geçmeye çalışacaktır. Bir de bütün bunların bizim ülkemize etkisini düşünmek bile istemiyorum. Son zamanlarda tanıdığım herkese sahip oldukları bütün elektronik cihazları iyi korumaları gerektiğini söylüyorum. En azından biz üstümüze düşeni yaparak hem kendimize hem de dünyaya katkıda bulunabiliriz.



# NFT VE BLOCKCHAIN ÜZERİNE...

GÜLHİS CANPOLAT & ANTON SEMCHENKO

Şimdi bakın. Vizontele'de televizyonla ilk tanışan köy halkı durumuna düşmeden NFT ve blok zinciri hakkında nasıl konuşabiliriz diye çok araştırma yaptık. Data bölümündeki yazılara göz gezdirenler bu teknolojilerin güncel kullanım alanlarına çok sıcak bakmadığımı biliyorlardır. Ama peki ya teknolojinin kendisi? Blok zinciri nedir, NFT nedir? Bitcoin hani böyle ele avuca sığmaz bir şeydi? Şimdi nasıl oldu da her yerden alınıyor? (Öbür yandan bu kripto para, NFT satan siteler nasıl tak diye milletin parasıyla ortadan kaybolabiliyor?)

Bir teknoloji tek başına tabiatı gereği kötü bir şey olabilir mi? İşte beni bu mini-dosyayı derlemeye iten de buydu. Anton da NFT ve blok zincirinin yardımına koştu benimle birlikte, ilerleyen bölümlerde onun araştırmalarının meyvelerini de göreceksiniz.

İlk önce NFT nedir, onu bir netleştirelim. NFT - Non-fungible token. Yani, "takas edilemez jeton". Takastan kastımız şu: Örneğin sizin bir liralık demir paranızla benim bir liralık demir paramı takas etsek, bir şey kazanıp kaybetmiş olmayız. Kripto paralar için de bu geçerli. Bir Bitcoin eşittir bir Bitcoin, cüzdan kodları farklı da olsa değerleri eşit. Ama NFT'lerin her biri şahsına münhasır. Her birinin kendine özel bir kodu ve bu koda o NFT'yi yapan kişinin biçtiği bir değer var.

Aslında NFT 2014'ten beri var olan bir teknoloji ama NFT'lere vitrin olarak bir resim ya da gözle görülür başka bir şey ekleme fikri yeni. Ve bir .jpg dosyayı oluşturmanın kolaylığıyla patlayan NFT piyasası, şu anda hızlı bir düşüşe geçmiş durumda. Ama taşların yerine oturabilmesi için en baştan başlamak istiyorum.

2008'de ABD'de "mortgage" denilen konut kredilerinin ipotek altına alınması, bu durumun da bir kısır döngüye dönüşüp kendi ağırlığı altında çökmesi üzerine ekonomi darmaduman olmuştu. Aslında kripto paralar da bu çalkantının içinden çıkıyor ama o işe girersem bu dosya asla bitmeyebilir. Ama yine de basit bir şekilde açıklamak istiyorum durumu çünkü o çöküşün sebebinin bizim konumuzla bir ortak değişkeni var.

## İnsanın doğası

Konut kredisinin ipotek altında olması demek, olur da krediyi ödeyemez duruma gelirseniz satın aldığınız evin tapusunun tekrar krediyi aldığınız bankaya geçmesi demek. Bu da siz kredinin tamamını ödeyememiş de olsanız, bankanın evi yeniden satıp "zararını" karşılayabilmesi anlamına geliyor. 2008'deki kriz öncesinde ipotekli konut kredilerini garanti kazanç olarak gören sistem altında bolca ev yapılıyor. Bu sistemin işleyebilmesi için bankalar önüne gelene konut kredisi veriyor, hem de agresif satış taktikleriyle konut kredisini ödeyemeyecek bir ton insana bir ton konut satılıyor. Ne de olsa krediyi ödeyemezlerse evi yeniden satar, parayı çıkarırız. Değil mi? Peki ya halihazırda bu kadar konut satılmışken ipotekli konutları kime satmayı planlamışlardı?

İşte Amerikan ekonomisi 2008'de bu sebepten çakılıyor. Sadece ekonomi çakılmıyor, ayrıca tonla boş konut, tonla da evsiz ve beş parasız insan ortada kalıyor. ABD 2008'in etkilerinden hâlâ kurtulabilmiş değil.

2022 yılından dönüp de geriye baktığımızda bu çok bariz bir sonuç gibi görünüyor olabilir. Yani elbette bir yığın ev yapar ve bunları kredisini ödeyemeyecek insanlara taksitle satar, sonra da geri alırsan üstüne daha da çok ev satamazsın. Biz buna düz hırs, açgözlülük diyoruz. Nasıl insanın gözünü kör ediyor işte.

Şu anda özellikle NFT'ler özelinde yaşanan olay aslında ABD'nin Mortgage krizinin öncesine çok benziyor. Sadece kapsamı o kadar büyük değil, bir URL ve birkaç bin dolar kaybetmek ve evinden



Bored Ape de bu işten ne para kaldırdı ama... Hayır, bari bir şeye benzese. Şu dizaynı bir ben mi itici buluyorum?

olmak aynı kefeye konulamaz sonuçta. Ama bir soru: Değerlenebilir kisvesi altında satılan bunca NFT'nin sahibi daha sonra onları kime satmayı planlıyor? Üstelik de bu kadar NFT satılmışken. Üstelik de orijinal bir NFT edinmek gittikçe kolaylaşıyor, fiyatı gittikçe çakılıyorken…?

## Hype kültürünün ekonomik yansımaları

Resim satın aldığını sanarak NFT alanlar mı dersiniz, ne idüğü belirsiz, üç gün önce hortlamış sitelere parasını kaptıranlar mı dersiniz... Yepyeni bir yatırım aracıymış gibi pazarlanan bu NFT akınına akıl almayacak miktarlarda para döküldü. Ünlüler aldı sattı, sohbet programlarında NFT'lerini karşılaştırdılar; vay efendim Elon Musk'tan Banksy'e, Paris Hilton'a kadar ekonomi ya da teknolojiyle alakası olan olmayan herkesin bir NFT'si oldu.

Bu "hype" başlayalı 2 sene olmadan NFT marketi hızlı bir düşüşe geçti. NFT alıp satanların da NFT'den konuşanların da sayısı korkunç bir hızla düştü. Eee… Vurgununu yapan yaptı.

Böyle söylemek istemezdim gerçekten ama işin aslı bu. Geçtiğimiz senelerde kripto çevrelerinde bir durgunluk ve düşüş yaşanması, hemen peşinden de NFT'lerin patlaması bir tesadüf değil. NFT'ler maymunlu, aslanlı, alacalı bulacalı vitrinlerini kullanarak tam olarak ne yaptığını bilmeyen insanları kripto para almaya itmek üzere tasarlanmışlardı. Çünkü kripto çevrelerinin taze kana ihtiyacı vardı. Yoksa NFT neden Etherum'la, Bitcoin'le satılsın? TL kullanarak alsam örneğin, NFT'nin satıcısının cebine girecek miktar aynı. Sonra neye çevirirse çevirsin.

Taze kandan kastımın gerçek para olduğunu anlamışsınızdır umarım. Çünkü her ne kadar kripto çevreleri kendilerini bankalardan uzak, özgürlük



içinde alışveriş ve yatırım yapılabilen yeni bir para cenneti olarak da tanımlasalar, kripto paralar şu anda zamanı geldiğinde "gerçek" para için satabileceğiniz gizli ve güvensiz bir zula olmaktan çok da öteye geçemiyor.

Blok zinciri ve kripto paraların birçok sorunu var ve bu sistemleri kuran ya da ellerinde tutanlar da bu sorunları masaya yatırmayı reddediyorlar. NFT muhabbetinin de gösterdiği gibi, en büyük sorun insanın ta kendisi. Peşinden de enerji sarfiyatı.

## Bir enerji harcayan kripto mu?

Söz konusu özellikle NFT'lar olduğunda bu lafı çok duymuştuk. Kripto çok enerji harcıyor.

Ki biz oyuncular olarak bu işe çok daha yakından aşinayız. Birileri kripto paraların kodlarını çözmek için gece gündüz çalışan bilgisayarlar kuracak diye biz bir ekran kartı bulamaz olduk. Var olanların fiyatları da talep arttığından iyice uçtu.

Kısır döngü yine aynı: Parası olan bilgisayar sistemini kuruyor. Kripto çıkarıyor. Daha çok para kazanıp daha büyük bir sistem kuruyor. Çünkü kripto gerçek dünyadan bağımsız bir hayaller dünyası değil. Kriptoyu savunanlar diyor ki bir tek kripto mu enerji harcıyor? Bankacılık sistemi bir günde ne kadar elektrik yiyor? O ATM'ler gece gündüz durmadan çalışıyor mesela. Oraya giden enerji, enerji değil mi?

Kripto para çıkarmak için kullanılan enerjiyi kesin olarak bilmek çok mümkün değil. Bir kere çok gelişmiş sistemlerle yüklü miktarda kripto çıkaran insanlar daimî olarak elektriğin daha ucuz olduğu yerler arayışındalar. Bunun yanı sıra, kripto gibi kriptoyu çıkaranları da takip eden kesin bir sistem yok. Güvenilir tahminler kriptonun bir yıllık elektrik üretimini, küçük endüstriyel bir ülkeninkiyle eş gösteriyor.

Ama YouTube kanalı Folding Ideas'ın kripto paralarla ilgili hazırladığı "Line Goes Up" adlı uzunca videoda karşılaştığım şu istatistik de ilginç: Verilere göre Bitcoin üzerinden 6 saatte gerçekleşen veri akışına denk miktarda veri, finans şirketi VISA üzerinden yaklaşık bir dakikada işleniyor. Ve bu sadece VISA. Bunun Master Card'ı var, Maestro'su var, American Express'i var… Evet, global bankacılık da elektrik harcıyor. Fakat global bankacılık şu anda dünyanın her yerindeki insanlara ve devletlere hizmet vermekle meşgul.



Vefatının ardından 2021 Oscar seremonisinde Chadwick Boseman'ı onurlandırmak üzere üzerinde suretinin olduğu bir NFT üretilmişti. NFT satılsın ve üzerinden para kazanılsın diye tasarlanan bir şey olduğundan sevenleri bu işi pek de "onurlandırıcı" bulmamıştı hatırlarsanız.

Kriptonun enerjisini yiyen ve karbon izini bırakan ise birkaç bin, cebi halihazırda dolu kimse.

## Potansiyel Kullanım alanları

NFT'lere o kadar kızdık, sövdük falan ama durum gerçekten bu kadar mı kötü? Hiç mi mantıklı bir kullanım alanı yok? Var tabii. Enerji tüketim problemini çözdüğümüzü varsayarsak birkaç potansiyel kullanım alanından bahsedebiliriz.

## Fiş

NFT dediğimiz şey özünde bir fiş. Sahtesini üretemediğimiz veya üzerinde oynama yapamadığımız, cafcaflı bir fiş. Dolayısıyla fişleri kullandığımız her yerde kullanabiliriz kendisini. Hatta tamamen dijital olduğu ve üçüncü partiye bağlı olmadığı için gündelik alışverişimizde büyük bir rol oynayabilir.

Diyelim ki süpermarketten bir balık satın aldınız. Pişirdiniz, güzel güzel yediniz ve bir saat sonra zehirlendiğinizi fark ettiniz. Burada suçlu kim? Üzerine yanlış tarih yapıştıran süpermarket çalışanı mı? Balığı nereden satın aldığı konusunda yalan söyleyen toptancı mı? Yoksa balığı tutan balıkçı mı?

Günümüzdeki teknolojiyle bunları tespit edebilmek için özel araştırma başlatmanız gerekiyor. Üstelik zincirin bir noktasında birisi rüşvet almış ve yalan




Bu adamın bütün NFT'leri çalınınca bu Tweet'i viral oldu. Millet bolca dalga geçti, üstüne Tweet'in ekran görüntüsünü NFT'ye çevirip sattılar.

yanlış numaralar basmış olabilir. Alternatif olarak herkesin NFT kullandığını hayal edelim.

Balığı tutan balıkçı tuttuğu saati ve yeri tutan bir NFT yaratıyor. Toptancı bu balığı ve NFT'yi satın alıyor. NFT spesifik kamyonun cüzdanına bağlı oluyor. Aynı şekilde satın alan süpermarket bu NFT'yi satın alıyor ve sonunda size satıyor. Artık bütün zinciri tek bir internet aramasıyla görebiliyoruz. Alışveriş esnasında yapılan ihmaller çok daha kolay bir şekilde gün yüzüne çıkabiliyor.

## Aset Satın Alma

Evet, NFT gerçekten de aset alıp satmak için kullanılabilir. Fiziksel dünyadaki sınırlamaları dijitale taşımalı mıyız konusunu bir kenara bırakırsak NFT'lerin en büyük problemi bağlantıların hayat beklentisi. *(Burada aklınıza mazide kaybolan forum linklerini getirebilirsiniz. Aynı mantık. -Gülhis)* Aseti satın aldınız, iki yıl sonra NFT'nin işaret ettiği bağlantı öldü ve elinizde fişiniz ile kalakaldınız.

Peki bu bağlantı ölme problemini çözemez miyiz? Arweave geliştiricilerinin iddia ettiğine göre çözeriz. Hatta görünüşe göre onlar çözmüş bile.

Sistem torrent gibi çalışıyor. Veriler kullanıcıların bilgisayarlarında ve sunucularında depolanıyor. Arada bir bilgisayar veya sunucu devre dışı kalırsa bizim haberimiz dahi olmuyor, her şey çalışmaya devam ediyor. Üstelik yüklenmiş verilerin değiştirilmesi de söz konusu değil (NFT için önemli bir ayrıntı).

## Nereden geliyor bu değirmenin suyu?

Tabii indirdiği torrent'leri seed'leyen babayiğitler yaygın bir tür değil. Çoğumuz indirdiğimiz gibi siliyoruz. Arweave kullanıcıları neden seed'lesin? Kapitalist düzende yaşayan her örnek vatandaş gibi sorunun cevabını tahmin edebilirsiniz: Para.

Bilgisayarlarını ve sunucularını hizmete açan vatandaşlar karşılığında ödeme alacak (bu ödeme tabii ki kendi kripto paraları cinsinden olacak ama oralara şimdilik girmiyorum). Kullanıcılar da dosya yüklemek istedikleri zaman bir kereye mahsus bir ücret ödeyecek. Evet sadece bir kere, 5mb başına yaklaşık 1 sent gibi bir ücret ödeyerek verilerinizi sonsuza kadar saklayabilirsiniz. En azından vaatleri bu yönde.

Eğer bu arkadaşlar boş yapmıyorsa en azından teoride NFT'lerimizi bu sistemde saklayıp sonsuza kadar onlara sahip olabiliriz.

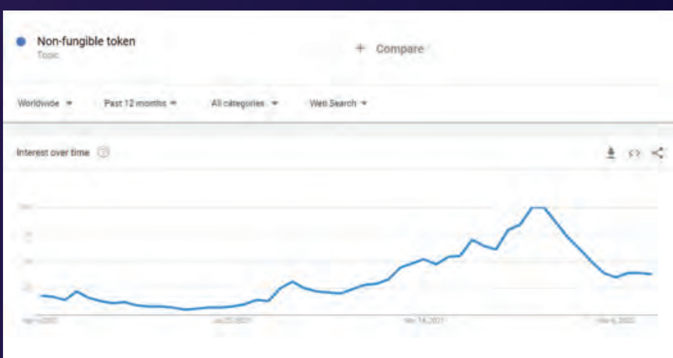
## Sadede gelecek olursak…

Söz konusu kripto olduğunda suçu birkaç yüz dolarlık kripto alıp biraz yükselince satan sıradan insanlarda aramak doğru bir yaklaşım değil. NFT olduğunda da bir şekilde dolandırılmış insanlara parmak doğrultup dalga geçmek çözüm değil.

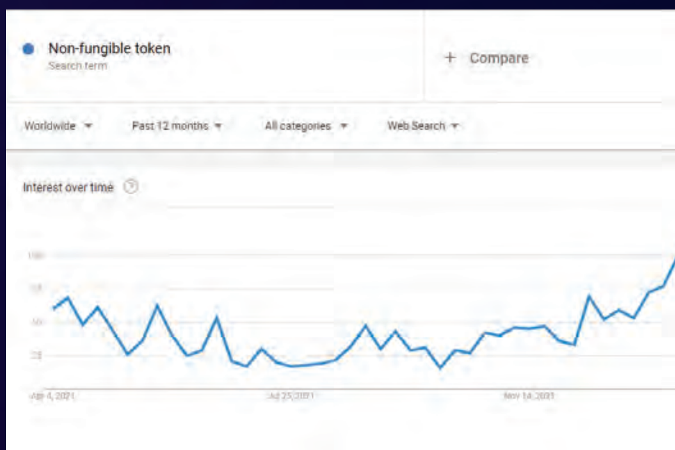
Bu teknolojiler özünde kötü ya da hiçbir elle tutulur yanı olmayan sistemler değiller. Aksine, sanal ortamda bir şeylere devamlı ve kesin bir şekilde sahip olabilmemizi sağlayacak bir düzene ihtiyacımız var cidden. Bu Steam kütüphanemizdeki oyunlar olur, Spotify'daki şarkılarımız olur, kırk farklı yerden kiraladığımız filmler ve diziler olur…

Örneğin son birkaç gündür Battle.net'ten satın aldığı oyunları silinen ve destek hattının, "Siz böyle bir oyun hiç almamışsınız" dediği insanların sıkıntılarını okuyorum. Ta fi tarihinden faturasını bulabilen olur, bulamayan olur. Dijital ortamda da bir güvencesi olsa ya.

Şu anda kriptonun riskli olmasının en büyük sebebi, bu sistemi elinde tutan insanlar. Kendi kurdukları sistem onlara bu kadar iyi hizmet ettiği sürece de böyle sürüp gidecektir. Bu düzen ne zaman ve ne şekilde son bulur, ya da değişir; bunu öngörebilecek kişi ben değilim. NFT beklenilen çöküşü şu anda yaşıyor. Kriptonun serüvenini ise izleyip göreceğiz.




NFT'ye genel ilgi gittikçe düşüyor, bunu Google Search verilerinden de görmek mümkün.



Cehennemlik Teknolojiler

# Anında İç Çamaşırı!

## Sadece su ekleyi- SU MU?!








Neresinden tutacağımı bilemediğim, aslında pek tutmak da istemediğim, neden var olduğunu bilemediğim bir ürünle karşı karşıyayız sayın Oyungezerler.

Konumuz: Suya atılınca açılan vakumlanmış iç çamaşırı. (Amazon'da 5,12$, hadi buyurun.)

Vallahi ya, ciddiyim. Hani şu kendin yapmalı kâğıt yüz maskeleri çok inanılmaz modaydı bir ara. Tablet gibi sıkıştırılmış, suya atıyordun açılıyordu falan… Heh, işte onun iç çamaşırı versiyonu. Çünkü hani acilen iç çamaşırına ihtiyacınız olabilir. (Olabilir mi? Olabilir mi cidden ya??) O zaman yanınızda çok yer kaplamayacak şekilde tasarlanmış bu sıkıştırılmış iç çamaşırını (çünkü normal haliyle bir iç çamaşırı çok inanılmaz yer kaplayan bir şey) kutusundan çıkarıp, suya atıp, açılınca da kullanabiliyorsunuz.

Tabii kurumasını bekledikten sonra. Çünkü yani aceleniz olabilir, ani bir ihtiyaç olabilir (nasıl olduysa artık) ama sonuçta suya atmanız, onun açılması ve kuruması gerek. Yeni aldığınız iç çamaşırını yıkamadan giymeyeceksiniz herhalde?!

Ya daha anlatmama gerek var mı?! Cehennemlik adını artık iyice hak eden köşenin sonuna geldik. Burada ne işimiz var? Buraya nasıl geldik? Bir oturup düşünelim… ■ **GÜLHİS**

İniobir Giofetü*

*insanın ihtiyacı olduğunu bilmemesine rağmen, gördüğünde ihtiyacı olduğunu fark ettiği ürünler

# Çoklu Poşet Askısı

## Kaç kilo taşır acaba...



Çok büyük bir sorunu çözmediğini düşünebilirsiniz bu aletin. Şehirde, hele de arabayla alışverişe gidip gelen birisiyseniz, evet, bir poşet sorununuz olmayabilir bile. Ama ben hem Adalar'da yaşarken o poşetleri çarşıdan eve getirmenin ne meşakkatli bir iş olduğunu hatırlıyorum hem de sevmiyorum kardeşim market poşeti taşımayı.

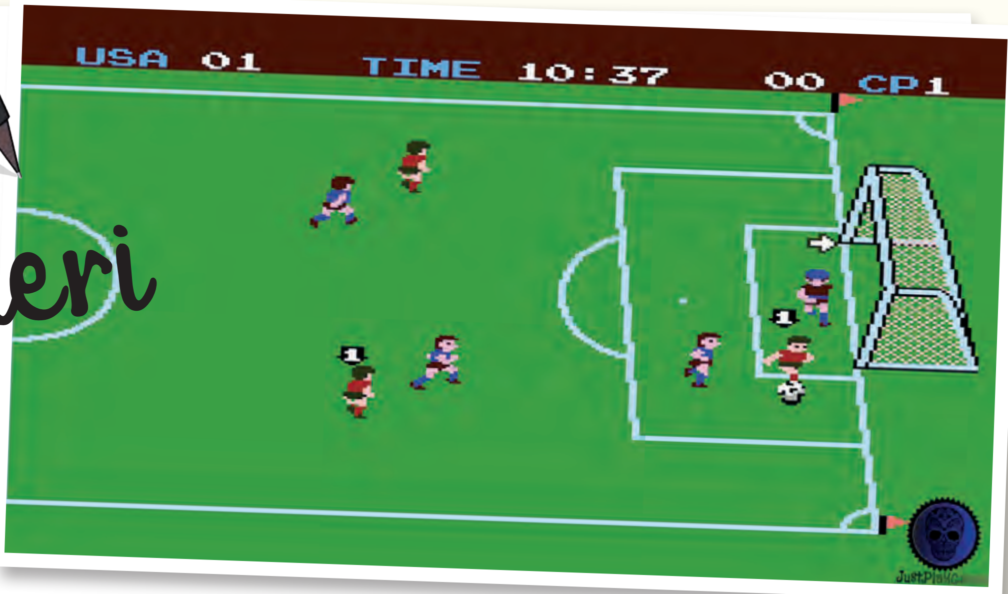
Halbuki bu tutacağa takıyorsun, tutma yeri de yumuşak; olabilecek en külfetsiz şekilde evine götürüyorsun alışverişini.

En hafif poşeti bile on beş dakika gezdir, insanın elini kesmeye başlıyor çünkü. Ya da 5 litrelik su falan aldıysanız… Vallahi içime fenalıklar bastı düşündükçe. Üstelik poşetlerin paralı olmasından sonra artan alışveriş torbaları da bir naneye benzemiyor. Onların da tutacakları ince. Doldu mu insanın eline, omzuna oturuyor.

Bazen en güzel fikirler basit fikirlerdir. Boş yere eziyet çekmenin alemi yok. Eh, alışveriş biten bir şey değil… Bundan bir yerde bulursam (Amazon olmayan ve 13 dolara satılmadığı bir yerde), alacağım kendime.

Ya da bu genç yaşımda teyzeliğe kucak açıp pazar arabasıyla mı gitmeliyim alışverişe? ■ **GÜLHİS**

# Piksel Günlükleri




# SOCCER

## FIÇIKIT FUTBOL!

"Evinize koşun Atari'yle coşun!" Sloganlarını yakalayamamış olsam da her dönemin kendine ait bir atarisi vardı. Bizim dönemin atarisi de NES klonlarıydı. Mahalle kırtasiyelerinde bile oyun kasetleri satılan bu klonlar televizyonu bozduğu gerekçesiyle ebeveynler tarafından kuşkuyla karşılansa da bir sürü çocuğun dünyası renkleniyordu bu aletler sayesinde. 90'ların sonlarına doğru bilgisayar daha bizim mahallede yaygın değilken yapılacak iki şey vardı: Ya boş arsada top peşinde koşacaktık ya da adaptör patlatmadan atariyle coşacaktık! Bu iki hobinin kesişim kümesinde ise o zamana kadar tanıştığımız ilk futbol oyunu yer alıyordu: Fıçıkıt Futbol!

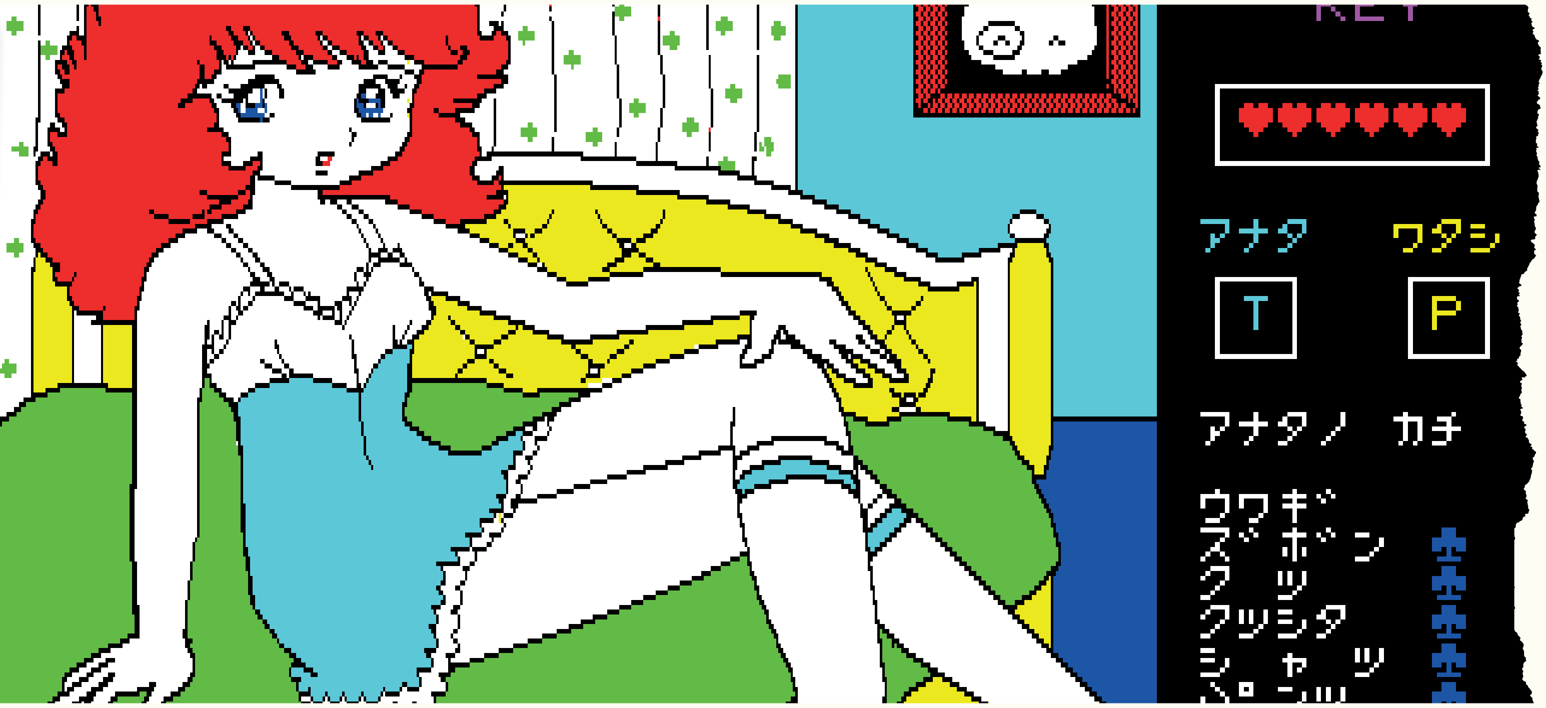
Bu klon aletlerde oyunların ismi her zaman farklı yazardı. 1985 yapımı bu Nintendo yapımı Soccer isimli futbol oyunu olduğunu iddia eden şey de hemen hemen her kasette farklı bir isimle yer alıyordu. Bazen Football, bazen Major Soccer bazen de düz kendi adıyla Soccer olarak bulabiliyorduk. İşin kötüsü o zamanlar 9999-in-1 kasetlerde her 9 oyun olduğunu bilmemize rağmen umut fakirin ekmeği misali bu Soccer'ın varyantlarıyla da muhatap olmak zorunda kalıyorduk. Oyunun bizim aramızdaki adı ise Fıçıkıt Futbol idi. Bunun çok basit bir sebebi var, oyunda top sürerken sürekli "fıçıkıt fıçıkıt" diye irrite edici bir ses çıkıyor. Ancak daha Tecmo World Cup veya Goal 3 kasetleri kimseciklerde yokken elimizdeki tek futbol oyunu bu Fıçıkıt belasıydı...

Tabii ki modern futbol oyunlarıyla kıyaslamıyorum ama NES içerisindeki diğer futbol oyunlarıyla bile kıyaslayınca Soccer gerçekten bir faciaydı. Hani sokakta top oynama ihtimalimiz olmasa ve sadece bu oyunla futbola bakabilsek mümkün değil kimse futbolu sevmezdi. Neyse ki mahalle kırtasiyeleri müthiş bir sektörel hamleyle bizi bu dertten kurtarmayı başardı. Artık kırtasiyeler yan taraflarına bir atari kurmuşlardı ve kasetleri deneyip alabiliyorduk. Bu sayede tanıştığım Tecmo World Cup ise Sensible'ı oynayamayan benim için adeta bir rüya gibiydi. Sonrasında başka bir arkadaşın hepimize Japonca çözdüren Tsubasa kasedini bulması da mahallede büyük bir sevince yol açmıştı.

Fıçıkıt Futbol yani Soccer sanırım hayatımda beni en çok yaralayan oyundu. İşin daha da kötü yanı sokağa çıkamadığım zamanlar futbol aşkım depreşince başında çok uzun saatler harcamıştım. Yine de savunmayla aynı anda kaleciyi kontrol etme mekaniğini çok severdim zira o noktada savunmayı falan boş verip kaleci gibi hissedebildiğim tek oyun oydu. Listenin en sonunda İspanya›yı seçip "KOÇUM CANIZARES!" diye kendimi gaza getirip kaçan her golü Morientes'e, atılan her topu ise gözümün nuru Raul'e yazmıştım. Şimdi dönüp bakınca fıçıkıt fıçıkıt diye top sürmekten paket açma simülasyonuna evrilen futbol oyunları da futbolun kendisi de eskisi gibi lezzetli gelmiyor. Keşke yine Soccer oynasam da o dönemleri tekrar yaşayabilsem...

■ OĞUZ






# TARİHİN İLK ANİME TEMALI OYUNU

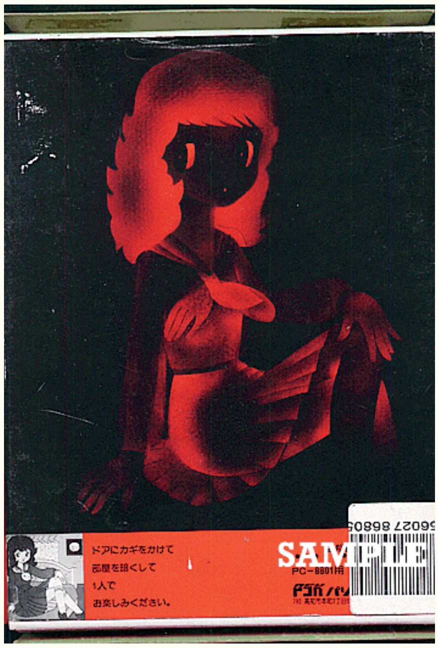
## CİNSELLİK SATAR

Tarihteki ilk erotik içerikli oyun 1981 yılında çıktı. Video oyunlarının mekanik sistemlerden çıkıp tamamen dijitalleşmeye başlamasının 70'lerin ortalarında gerçekleştiğini düşünürsek cinselliği video oyunlarında kullanmakta pek vakit kaybettiğimizi söyleyemeyiz doğrusu. Lakin bu oyunlar genelde özgün bir macera sunmaktansa zaten olan oyunlara cinsellik öğeleri katarak kullanmayı tercih ediyorlardı. Batıda Poker, doğuda da Mahjong, Pachinko ve Yakyuken gibi.

Bu oyunlar arasından Yakyuken'den bahsedecek olursak en özet haliyle üç kişinin oynadığı, danslı bir taş-kâğıt-makas oyunu diyebiliriz. Oyuncular müzikle dans eder, sunucunun komutuyla birlikte taş-kâğıt-makas yaparlar ve kaybedenler oyundan çıkar, yerlerine de yeni oyuncular girerek döngü devam eder. Ne var ki bu oyun Japonya'da zaman içinde cinsel bir içerik kazandı ve kaybeden oyuncular oyundan çıkmaktansa kıyafetlerini çıkarmaya başladılar. Hatta Japonya'da bir dönem televizyonlarda bile bu şekilde oynanmış.

Tabi oyunun cinsel içeriğe bürünmesi ciddi boyutta bir popülerlik kazandırmış ve bu durum video oyunları sektörünün bile ilgisini çekmiş. İşte köşemizin bu ayki konusu olan *Lolita: Yakyuken* de 1982 yılında, bu akımdan etkilenerek Fujitsu Micro-7 ve NEC PC-88 bilgisayarlarına çıkmış bir oyun. Oyundaki hayli genç Japon kızımızla karşılıklı Yakyuken oynuyorsunuz, tahmin ettiğiniz üzere de siz kazandıkça Japon kızın kıyafetleri gittikçe azalıyor. Gerisini tahmin edebiliyorsunuzdur zaten.

Peki bu oyunu özel kılan şey nedir? Kapıştığımız Japon kızın anime tarzı çizime ve grafiklere sahip olması *Lolita: Yakyuken*'i tarihteki ilk anime oyunu haline getiriyor. Sırf bu özelliği yüzünden de hayli değerli bir oyun şu an, hatta orijinal FM-7 versiyonu da tamamen kaybolmuş durumda. Yoksa tarihteki ilk erotik Yakyuken oyunu da bu değil fakat onlardaki grafikler anime tarzı olmayan, hayli ilkel vektör grafiklerdi.



Sizin anlayacağınız anime kültürünün video oyunlarına girişi erotizm üzerinden başladı. Keza bilgisayarlarda da anime tarzı detaylı grafikler yapılabileceğini ispatlayarak günümüze kadar gelen Japon görsel romanlarının da önünü açtı. Zaten gelen devam oyunları da görsel roman türünün atalarından sayılabilir.

Bu arada oyunun orijinalinde kızın son kıyafetini de çıkarmayı başardığınızda polis geliyormuş. Ama oyunda mı yoksa gerçek hayatta mı deneyip görmek size kalmış. ■ EMRE S.

# SEN BU OYUNU BİLMEZSİN

## ANTARTIC ADVENTURE

### [FAMICOM / MSX / 3DS]

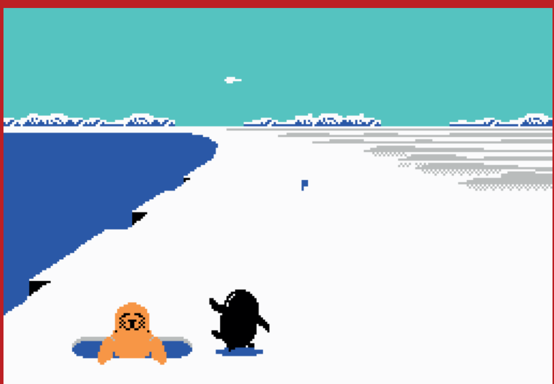
90'larda ülkemizde satılan Famiclone'ların oyun kültürümüzü ne kadar geliştirdiği gerçekten takdire şayan. Zira Asya menşeli bu ucuz klonlar sayesinde sadece Japonya'ya çıkmış (ve orijinal konsol sahibi olsak oynamamızın pek de mümkün olmadığı) pek çok oyunu farkında olmadan oynayabildik. İşte 1983 yapımı Antartic Adventure de tam olarak bu gruba dahil bir oyun.

Antartic Adventure için bir nevi zamana karşı yarış oyunu diyebiliriz. Yönettiğimiz penguenle (adı da Penta imiş) Antartika haritası üzerinde belli noktalar arasında yolculuk ediyoruz. Biz sebebini bilmediğim şekilde zamana karşı yarışırken de çukurlarla ve çukurlardan fırlayan hain deniz aslanlarıyla uğraşıyoruz. Bu tehlikelerden zıplayarak kurtulmayı da deneyebilirsiniz ki bu da oyunun ufak platform sosunu oluşturuyor zaten.

Oldukça sade, dönemin çoğu oyunu gibi puan amaçlı, fakat bir o kadar da keyifli bir oynanışa sahip Antartic Adventure. Oldukça da şirin bir tasarıma sahip olduğunu düşünüyorum. Fonda çalan klasik The Skaters' Waltz müziğiyle de stres atmak için ideal, keyiflik bir oyun. Benim arada bir dönüp dönüp ziyaret ettiğim ve aynı keyfi aldığım oyunlardandır.

Bu arada zamanında hayli başarılı olmuş Antartic Adventure. Penguenimiz Penta uzun bir süre Konami'nin maskotu haline falan gelmiş. Hatta devam oyunu olan Penguin Adventure'ın da Hideo Kojima'nın profesyonel olarak çalıştığı ilk oyun olduğunu söyleyeyim de giderayak aklınız alayım.

■ EMRE S.



# SEN BU OYUNU BİLMEK İSTEMEZSİN

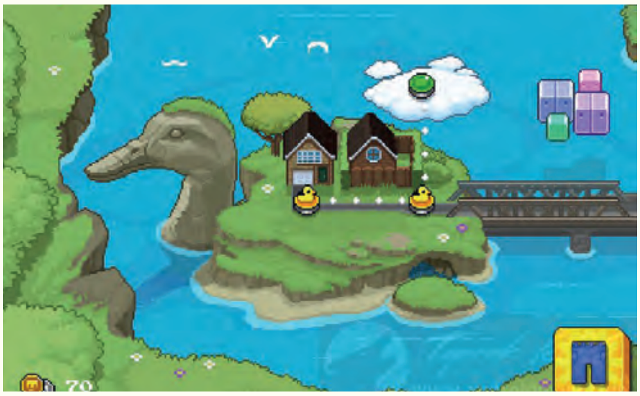
## PEWDIEPIE LEGEND OF THE BROFIST

Ben yayıncıları takip eden biri değilim, PewDiePie'ı da hakkında yaptığımız haberlerden tanıyorum aslında, yoksa oturup da izlemişliğim yoktur. Hâlâ eskisi kadar popüler mi, onu da bilmiyorum ama muhtemelen öyledir. Milyonlarca insan bir anda aydınlanma yaşayıp da takibi bırakmamıştır herhalde. Yoksa ben olsam *PewDiePie Legend of the Brofist* gibi ismi bile buram buram ucuzluk kokan bir oyunun ardından "Buralara mı düştük?" diyerek kesmiştim ilişkimi.

Türe hiçbir şey katmayan, tamamen belli başlı YouTube kişiliklerinin reklamlarını yapmaktan ileriye gidemeyen platform türündeki bu oyun Super Mario World mekaniklerinin ötesine geçemeyen, hatta o seviyenin çok ama çok altında kalan bir oynanışla 3-4 saatinizi heba etmeyin. Alternatif YouTube yıldızlarını açıp onlarla da oynayacağım diyerek zamanınızı harcamayın. Ama belki de aptalca esprilerden veya katlanılamayacak gereksizlikte diyalog sahnelerinden hoşlanan birisinizdir. Olsun, siz yine de bulaşmayın bu oyuna. Brofist ihtiyacınız olursa günün birinde karşılaşırsak tokuştururuz yumrukları, inanın çok daha verimli olur.

■ ESER





# BATTLEFIELD HARDLINE

## İYİLER VE KÖTÜLER

Miami sokaklarında Hot Shots isimli yeni bir uyuşturucu türemiştir. Bu yeni uyuşturucunun yarattığı pazar yüzünden çeteler birbirleriyle kapışmakta, teşkilattaki yozlaşmış polislerse uyuşturucu baronlarıyla ortaklık kurup, para uğruna bu kaos ortamını daha da büyütmektedir.

Neyse ki genç dedektif Nick Mendoza henüz yozlaşmamış, az sayıdaki iyi polislerden biridir. Yeni ortağı Khai'yle düzenledikleri operasyonda şehrin en büyük Hot Shots dağıtıcısı Neltz'i bir depoda köşeye sıkıştırırlar. Teslim olan Neltz tam da Nick'in eski ortağı Stoddard ile yaptığı bir anlaşmadan bahsetmek üzereyken odaya giren Stoddard tarafından öldürülür.

Her şey ortadadır. Stoddard da bu kirli düzenin ortaklarından biridir. Neltz'in kirli parasından bir desteyi işin peşini bırakmaları için Khai'ye fırlatır ve Khai de bu parayı kabul eder. Büyük hayal kırıklığına uğrayan Nick ise sus payı olarak verilen parayı yere fırlatarak hışımla odadan ayrılır. Zira elinde Stoddard'ın yaptıklarına dair henüz hiçbir kanıt yoktur.

Ofise geri döndüğünde müdürü Dawes onu odasına çağırır. Khai de odada beklemektedir ve Stoddard'ın verdiği parayı masaya fırlatarak "Nick parayı kabul etmedi" der. Müdür Dawes gülümseyerek masasından kalkar ve şaşkın haldeki Nick'in elini sıkar: "Güvenirliğini ispatladın evlat. Artık kanıtlar bularak Stoddard'ı içeri tıkmalıyız". Nick farkında olmadan bu güven testini geçmiştir.

İkili Dawes'ın görevlendirmesiyle kanıt bulabilmek için Neltz'in öldürüldüğü depoya giderler ve gizli kasada bir kanıt bulmayı başarırlar. Bir ses kayıt cihazında Stoddard'ın nasıl bütün çeteleri birbirine kırdırarak şehirdeki tek Hot Shots dağıtıcısı haline geldiği ve milyonlar kazandığı kayıtlıdır. Üstelik kendi sesiyle! Nick bu kanıta güvenerek Stoddard'a baskın düzenler ve suçüstü yakalar. Onu tutuklamak için dışarı çıkardığında da haklarını okumaya başlar:

"Çavuş Carl Stoddard, hayatında bir kez olsun sessiz kalmaya hakkın var. Söyleyeceğin her şey lehine ve aleyhinde delil olarak kullanılabilir."

O esnada komiser Dawes olay yerine gelir. Nick de kanıt olarak bulduğu ses kayıt cihazını müdürüne verir. Dawes ise Neltz'in Miami'deki bir polis üzerinden karar para akladığına dair son kanıtı bulduğu için Nick'e teşekkür eder ve kayıt cihazını yere atıp parçalar:

"Ekipler birazdan evinde 33.000 dolar nakit para bulacaklar Nick. Tam olarak Neltz'in aklamaya çalıştığı miktarda yani. Tanrı biliyor ki seni aramıza almayı denedik, ama sen iyilerden olduğun konusunda ısrar ettin. Halbuki iyi – kötü diye bir şey yoktur evlat."

Dawes'ın emriyle Stoddard masum Nick'i kelepçelemeye ve haklarını okumaya başlar. Roller tamamen değişmiştir. ■ EMRE S.




# Greatt Scott!

OĞUZ ERDOĞAN

Gündelik hayatta en sık karşılaşan soruya karşı kendimi hep hazır tutarım. Cevabım hep kesin ve nettir.

- En sevdiğin film hangisi?

- Back to the Future!

Bu Geleceğe Dönüş sevdasının temelinde çocukluğumun çok büyük payı var. 90'ların sonlarına yaklaşırken televizyonda özellikle o dönemin en popüler kanalı Star'da çok kez izledik Back to The Future'u. Ben de bu sayede vuruldum Doktor Emmet Brown ve Marty McFly ikilisine bir de tabii ki DeLorean'ın kendisine! Hatta öyle ki mahallede futbol oynadığımız çayırda terk edilmiş bir tır vardı ve biz iki arkadaş bunu bir zaman makinesi yapacağız diye epey uğraşmıştık, sonra hurdacılar gelip zamanda yolculuk hayallerimizi götürmüşlerdi. *(Ve şu anda gittikleri yerde yollara ihtiyaç duymayan hurdacılar var bu yüzden, değil mi? -Can)*

Durum böyle olunca *Back to the Future* ile ilgili her türlü içerik benim için kutsal kategorisine girmeyi başardı. Hollywood'un son dönemlerde eski her şeyi yeniden

çekme sevdası BTTF'ye sıçramayacak bunu biliyorum. En azından serinin yaratıcıları Robert Zemeckis ve Bob Gale yaşadığı sürece dördüncü film kesinlikle gelmeyecek. Ancak elimizde dördüncü film niyetine şahane bir oyun serisi var. Telltale oyunlarıyla çok fazla aram yok ama *Back to the Future*'u seven her insan bu oyunları mutlaka oynamalı.

Beş bölümden oluşan oyun serisi tam olarak üçüncü filmin bittiği noktadan başlıyor ve bu sefer bizleri çok farklı zaman çizgilerinde çok daha tuhaf dertlerle uğraştırıyor. Genç bir Emmet Brown'ın babasının baskısından kurtulup bilime yönelmesine de tanıklık ediyoruz, bu kadar büyük bir dehanın aşk uğruna nasıl bir distopya yaratabileceğine de. 1930'larda Hill Valley'in mafyalarını da görüyoruz, alkol yasağına karşı çorba direnişini de! İçerisinde hem Back to the Future'a özgü sevimli mizahı hem de zaman paradoksları bolca bulunan bu oyun serisi gerçekten de Bob Gale'in dediği gibi bir dördüncü film görevi görüyor. *(TellTale'in her şeye seri üretim oyun yapmaya başlamadan önce yaptığı güzel işler… Bir diğeri için bkz: Tales of Monkey Island -Can)*






Christopher Lloyd'un yeniden Emmet Brown rolünün sesi olarak dönmesi oyuna duyacağınız heyecanı ve bağlılığı da çok daha yüksek hale getiriyor. Michael J. Fox sağlık sorunları nedeniyle Marty'yi seslendirmese de en azından AJ LoCascio karakterini seslendirirken işitmek de yüzlerde tatlı bir tebessüme yol açıyor. Tabii ki hikâyenin kitabına uygun ilerlemesini sağlayan Bob Gale'in büyük emeklerini de göz ardı etmek imkânsız. Yani neticeye baktığımız zaman *Back to the Future: The Game* tam anlamıyla bir Geleceğe Dönüş hikâyesi ve benim gibi çok sayıda hayranın 2010'ların başında hayata umutla bakmasının en büyük sebebiydi.

# NEDEN EFSANE OLDU?

## Bilime Adanmış Bir Hayat

Back to the Future filmlerinde McFly ailesinin 1800'lerden bu yana Hill Valley'de süre gelen hayatlarını görmüştük. Ancak benim gibi çok sayıda hayran için Doktor'un hikâyesi de en az McFly kadar önemliydi. Nihayet The Game ile birlikte genç Emmet Brown'ın hukuk kitapları arasından sıyrılıp bilime hayatını verdiğini öğrenmiş olduk. Daha ilk bölüm olan It's About Time'da tanıştığımız genç Emmet'in babasıyla konuşmasında bize verdiği bilgiler sayesinde ilk deneyimizi yapmıştık. Oyunda sürekli Marty'yi oynamış olsak da Brown ailesi (ve hatta alternatif gelecekteki yeni ailesi!) kilit roldeydi. Bir bilim adamının neden siyasetle uğraşmaması gerektiğini de özellikle ikinci bölümden sonra net bir şekilde öğrenmiş olduk.

## Dördüncü Filmden Çok Daha İyisi

Normal şartlar altında belki Back to the Future için bir dördüncü filmi isteyebilirdim. Yani en azından bir 20 sene önce olsa belki olabilirdi. Lakin Michael J. Fox'un rahatsızlığı nedeniyle başka bir Marty ile çekilebilecek olması bile çok huzursuz edici. Zaten Robert Zemeckis ve Bob Gale önderliğinde büyük bir "anti-BTTF 4" kampanyası yapılmıştı. 80'lerin diğer kült bilim kurgularının yeniden çekimlerine ve devam filmlerine bakınca özellikle Ghostbusters'ın 2016 halini görüp Back to the Future için böyle bir şey yapılmamış olması gerçekten çok sevindirici. NEDEN EFSANE OLDU başlığı altında bu oyunun en büyük efsane olma sebebi bence bizleri potansiyel bir dördüncü film yerine tam olarak özüne uygun bir oyun serisiyle tanıştırmış olmasıydı. Bob Gale'in en başından beri yaratıcı anlamda liderlik ettiği beş bölüm modern dönemde yapılacak her türlü Back to the Future filminden çok daha tatmin edici bir deneyimdi.

# MEDYA

ALBÜM // DİZİ // KİTAP // FİLM




DIMMU BORGIR

## ENTHRONE DARKNESS TRIUMPHANT

Ben üniversitede iki arkadaşımla birlikte korsan heavy metal CD'si satıyordum. O kadar özenli çalışıyorduk ki, albüm kapaklarını yüksek çözünürlüklü olarak Xerox baskı makinelerinde çıkarıyorduk falan. Tabii o zamanlar CD yazıcılar 1x hızla yazıyordu, verimliliğini varın siz düşünün. İşte o zamanlar best seller albümlerimizden biri Enthrone Darkness Triumphant'tı. Dimmu Borgir'in bence en iyi albümü, o dönemler çoğu kişiyi Dimmu Borgir ve senfonik black metal ile tanıştıran albüm.

Mourning Palace'ın ilk notaları ve Shagrath'ın bağırışı eşliğinde açılan albüm hepsi de birbirinden efsane on tane şarkıdan oluşuyor. Hızına yetişmenin güç olduğu tam bir adrenalin patlaması Spellbound (by the Devil) ile devam eden albüm, birden fazla kez hız değiştirerek müthiş bir kulak ziyafeti sunan ve benim de en sevdiğim şarkılardan biri olan A Succubus in Rapture ile kapanıyor. Bir kez dinlediğinizde bile sizi bir daha bırakmamak üzere pençesine alacak bir albüm EDT.

Şu satırları yazarken bir yandan da albümü dinliyorum ve senfonik black metali, insanın aklına yer eden karanlık klavye melodilerini, Shagrath'ın sesini ve Dimmu Borgir'i neden bu kadar çok sevdiğimi bir kez daha anlıyorum. ■ **ESER**

## AVATAR THE LAST AIRBENDER

Öncelikle belirtmek isterim ki filmi yok, isim benzerliği. Zaten filmdeki karakterlerin animasyon seri ile hiçbir benzerliği olmadığını fark etmişsinizdir. Evet, filmi yok. Neymiş? Filmi yok.

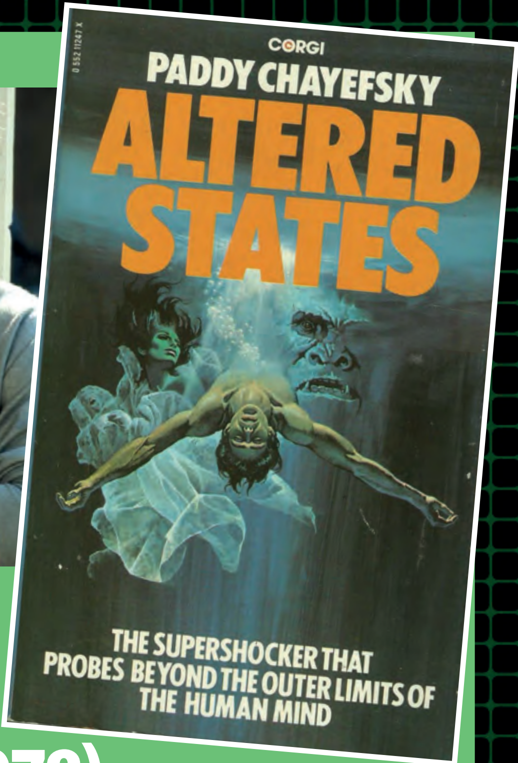
Bu önemli noktayı aradan çıkardığımıza göre gelelim serinin kendisine. Intro'sunda da gayet güzel anlattığı gibi dört elementin de güçlerini kullanabilen ve bu elementleri temsil eden dört ulusun arasında denge kurması gerekirken ortadan kayboluveren Avatar'ın yüz yıl sonra ortaya çıkmasının hikâyesini anlatan, her açıdan mükemmel bir animasyon macera, komedi ve dram.

Oldukça ciddi temaların, çocuksu bir naiflikle harmanlandığı hikâyesi, detaylı ve orijinal dünyası, bağrınıza basmak isteyeceğiniz sevimlilikte kahramanlar ve tatmin edici bir karakter gelişimiyle de taçlandırılınca ortaya tadından yenmeyecek bir eser çıkmış. Üstelik müzikleri de nefis, öyle ki bunları yazarken Agni Kai ritmiyle kıpır kıpır oluyorum.

Eğreti durmadan eğlenceli karakter nasıl yapılır, kör göze parmak sokmadan sosyal mesaj nasıl verilir, güçlü kadın karakter nasıl olur diye ders olarak okutulsa yeridir. Eğer hâlâ izlememiş olan varsa koşarak gidip izlesin, bir sonraki sayıda yazılı yoklama yapacağım. Kendisine puanım 5 üzerinden 6. ■ **BURCU**








PADDY CHAYEFSKY

# ALTERED STATES (1978)

Bu ay usta oyuncu William Hurt öldü (siz onu Marvel filmlerindeki General Ross rolünden hatırlayabilirsiniz) ve ben tahminimden de fazla üzüldüm bu ölüme. Zira çocukluğumda onu ilk Altered States filmiyle tanıyıp sevmiştim -ki bu onun da ilk sinema filmiydi yıllar sonra öğreneceğim üzere. Yakın zamanda eserin uyarlandığı kitabı ilk kez okuma şansına da erişip gördüm ki film hakikaten de iyi bir uyarlamaymış hatasıyla sevabıyla.

Nöroloji alanında çalışan Eddie Jessup'un izolasyon tanklarında yaptığı bilincin farklı düzeylerini anlama deneyleri onun çapraşık Hristiyan geçmişiyle karışınca allak bullak olan nihilist ruhu bu araştırmayı bir saplantıya çevirir ve en acayip halüsinatif rüyalarınızda bile zor göreceğiniz korkunçlukta olaylara doğru yelken açar. Kitap tabii daha detaylı ve olayların sırası da biraz değişik olsa da özü filmde aynı kalmış. İlginç bir şekilde şu an okuyunca bana çok etkileyici ve öngörülü gelen kısımları var metnin. Özellikle Jessup'un yıllar yılı arkadaşı olan Arthur Rosenberg ile kendi hayatı üzerine olan diyaloğu bence günümüz insanının kendine tutmaktan korktuğu bir ayna işlevi de görüyor ve öz gerçeğimizi ararken bile çevremize ne denli yabancılaştığımızı, yalnızlaştığımızı lafı hiç dolandırmadan özetliyor.

Kitaptaki bilimsel veriler yazar Paddy Chayefsky'nin uzun araştırmaları sonucunda derlenmişler ve her ne kadar kitap sonlara doğru doğaüstü alanlarına kaysa da esere bilimsel bir ağırlık veriyorlar rahatlıkla. E dili de gayet akıcı ve korku öğeleri de dozajında kullanılmış. Şahsen kitabın bu denli güncel hissettirmesine şaşırdım okurken ve yabancı diliniz iyiyse bu pek de dokunulmamış bir alanda geçen gerilimli ve insanı düşüncelere sevk eden öyküye kayıtsız kalmayın derim. Sıkı bir bad trip tadındaki 1980 yapımı filmi izleyip William Hurt'ü bir kez daha anmak da anlamlı bir seçenek tabii. ■ **EREN E.**





# MOULIN ROUGE! (2001)

Bakın şunda anlaşalım: Sizin bu film hakkında ne düşündüğünüz benim çok da umurumda değil. Ben zamanında filme üç kere sinemada gitmişim, yüz bin kez evde izlemiş ve her karesini ezberlemişim. Hani pek de kabaca olmayan bir hesapla 20 yıldır izliyorum ben bu inanılmaz müzikali. Müzikallerle bir probleminiz ve saçmalamaktan çekinmeyen bir zihniniz varsa siz de seversiniz bu filmi orası kesin.

Yeni bir yüz yıl gelip Paris'in kapılarını zorlar ve Bohem idealler burjuvaların sıkıcı yaşam tarzlarını alaşağı ederken yaşanan peri masalı gibi bir aşkı konu ediniyor Moulin Rouge! ve isminin sonundaki ünlem işaretinin hakkını da sonuna kadar veriyor. O danslar, coşturan modern müzikler, oyuncuların cennetten inme sesleri ve muazzam rengârenk atmosferi bu filmi halen benim izlediğim en iyi müzikal olmaya itiyor ki müzikalleri de severim hani.

Ewan McGregor'un "The Hiiiilsss are alive with the sound of music" diye daha ilk andan bizi yakalayan performansı Nicole Kidman'ın göz kamaştıran Diamonds Are A Girl's Best Friend'iyle destekleniyor ve film üzerimize üst üste muazzam şarkılar yağdırıyor. Aralarda Nirvana'nın efsanevi "Smeells Like Teen Spirit"inden bile parçalar duymak da iştahınızı kabartmıyorsa ben sizin müzik zevkinizle tanışmak istemem zaten. Ve filmin bence gizli yıldızı olan Jim Broadbent'in Freedy Mercury'i mezarında huzurla uyutan "The Show Must Go On"ı var ki offlar ofu, tüyler diken değil bildiğiniz deriden kazıklar çıkıyor halli performansı da bu abartılı, coşkulu, saçma sapan ama insanı aşka getiren müzikalin tepe noktası oluyor. Yok efendim kusurları varmış, bazı düzenlemeler vasatmış falan bunları geçiniz; finalde ciğeriniz soluyor mu ağlamaktan, Spectacular Spectacular'da gülmekten karnınıza ağrılar giriyor mu? Bunlar oluyorsa filmin büyüsü sizi etkisi altına almış demektir, gerisi beter gerisi malum, gerisi sadece aşk! ■ **EREN E.**

# Oyungezer

SAYI: 174 - 2022/04

ISSN: 1307-8933

**Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)**
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

**Yayın Koordinatörü**
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

**Yazı İşleri Müdürü**
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr

**Editörler**
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Gülhis Canpolat, gulhis@oyungezer.com.tr

**Görsel Yönetmen**
Aygen Göriş, aygen@oyungezer.com.tr

**Serbest Yazarlar**
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Anton Semchenko, anton@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Billur Yasa, billur@oyungezer.com.tr
Burcu Arabacı, burcu@oyungezer.com.tr
Cevdet Emre Kızılcan, cevdet@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Engin Vural, engin@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
İhsan Can Asman, ihsana@oyungezer.com.tr
İpek Atam, ipek@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Mert Gökhan, mertgokhan@oyungezer.com.tr
Mustafa Mutlu Şenay, mutlu@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Oğuz Erdoğan, oguzerdogan@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onurkaya@oyungezer.com.tr
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr
Pelin Yiğit, pelin@oyungezer.com.tr
Sabri Erkan Sabancı, sabri@oyungezer.com.tr
Yasin İlgün, yasin@oyungezer.com.tr

setimedia

**Reklam İletişim**
Tel: 0216 465 98 50

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.

**Yönetim Yeri:**
Göksu Otağtepe Caddesi, No:65, Anadolu Hisarı
Beykoz / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52




**Küçük bir rica...**
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.




CHRONO CROSS:
THE RADICAL DREAMERS EDITION
MAYIS'TA OYUNGEZER'DE
175


www.oyungezer.com.tr